
ANÁLISIS
HYRULE WARRIORS LEGENDS
MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE RÍO 2016
DISNEY INFINITY 3.0
CAMPOS DE BATALLA MARVEL
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
¡REGALO EXCLUSIVO!
TRAJE DE HADA
para Hyrule Warriors Legends de 3DS
(Código en el interior)
YO-KAI WATCH™
¡De los creadores de Inazuma Eleven!
ESPÍRITUS BURLONES EN 3DS
Miitomo
¡Los mii llegan a tu móvil!
Nº 284 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00284
POKEPRÁCTICOS
ESTRATEGIAS PARA TRIUNFAR
•Pokkén Tournament
•Pokémon Mundo megamisterioso
REPORTAJE
STAR FOX ZERO
¡Guerra galáctica en Wii U!
BOMBAZOS 3DS
MONSTER HUNTER GENERATIONS
KIRBY PLANET ROBOBOT
METROID PRIME FEDERATION FORCE
FIRE EMBLEM FATES


YO-KAI WATCH
NINTENDO 3DS
7
www.pegi.info
LEVEL5
Nintendo


Nintendo
YO-KAI WATCH
LEVEL5
NINTENDO 3DS

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 284



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Este mes dedicamos nuestra portada al que va a ser uno de los grandes fenómenos de 2016 en 3DS. Bueno, de 2016 y, si sigue la senda de éxito que ha cosechado en Japón, de unos cuantos años más. YO-KAI WATCH tiene manga, serie de anime, juguetes y videojuegos superventas para nuestra querida 3DS. Y toda la maquinaria de Level-5 detrás, "fabricantes" de éxitos como Layton e Inazuma Eleven.

Pero crear una franquicia de este nivel no se consigue con una fórmula matemática, sino con detalles que la hagan especial y diferente. Como juego de rol y coleccionismo de criaturas, algunas cosas te recordarán a otros títulos del género (empezando por los propios Inazuma). Pero YO-KAI WATCH tiene dos elementos únicos. El primero es un humor surrealista que impregna cada detalle y que aumenta la diversión del juego. Y después, un sistema de combate único y muy especial, que gana en profundidad poco a poco y que engancha de lo lindo. Échale un ojo al repor de este mes y te irás dando cuenta. Desde el 29 de abril, podrás descubrirlo por ti mismo.



página 18 **Reportaje** YO-KAI WATCH El 29 de abril cambiará tu mundo: llega el juego más esperado de 3DS.



página 24 **Reportaje** STAR FOX ZERO El equipo Star Fox volverá pronto a surcar el espacio... esta vez en Wii U.



página 38 **Análisis** Hyrule Warriors Legends encabeza la lista con Mario & Sonic en los JJ.OO. como otro ilustre.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Ya estoy a tope con YO-KAI WATCH y también con Miitomo.



Gustavo Acero
Lo siento, yo ya sólo hablo por Miitomo a cambio de caramelos y monedas.



Luis Galán
Calentando para Zero con Star Fox 64, y gozando de nuevo del Twilight.



Laura Gómez
Soy la fan número uno de Pikachu Enmascarada en Pokkén.



Samuel González
Yo enganchado a Miitomo también. ¡Qué gran idea y qué divertido resulta!

Splatoon, Tomodachi Life o Super Mario 3D Land son algunos de los juegos más beneficiados por los descuentos de My Nintendo, pero también hay títulos exclusivos como un Picross de Zelda: Twilight Princess.

Actualidad

Se ofrece recompensa: ¡ha llegado My Nintendo!

Ser nintendero es un regalo (detrás de otro) gracias al programa de fidelización definitivo.



Date cuenta

Acceder a todos los privilegios de My Nintendo es tan fácil como crearte una **cuenta Nintendo** a partir de tu Nintendo ID, o bien a través de FB, Twitter o G+.

Hace medio año, el viejo Club Nintendo echó el telón para dar paso a My Nintendo, el nuevo servicio de recompensas que ya puedes disfrutar en **my.nintendo.com** con tan sólo crear una cuenta Nintendo desde la web accounts.nintendo.com.

Fácil, divertido y gratificante: así se presenta este renovado programa de puntos canjeables por títulos exclusivos como el puzle **Picross TLOZ: Twilight Princess**, juegos descargables como **WarioWare: Touched!**, objetos virtuales para apps como Miitomo y suculentas rebajas para títulos de Nintendo eShop, como un 40% de descuento en la versión digital de **Splatoon**.

Y no es descartable que, en el futuro, se incluyan regalos físicos tan chulos como los que ya podéis adquirir en la recién inaugurada **Nintendo Online Store** (entra en nos.nintendo-europe.com), la nueva tienda online de Nintendo Europa, donde te esperan todo tipo de accesorios, ropa y juguetes nintenderos.

Un puntazo de oro y platino

La principal y mejor novedad de My Nintendo es que ya no sólo se nos premia por comprar juegos (de momento digitales), sino también por jugar, como ya estaréis comprobando los usuarios de **Miitomo**. Para ello, hay dos tipos de puntos canjeables: por un lado, están los **puntos de platino,** que se consiguen a base de completar misiones como vincular Miitomo a tus redes sociales, interactuar con tus amigos o cambiar de ropa a tu Mii, mientras que los **puntos de oro** se obtienen comprando juegos en la eShop de 3DS y Wii U. Por ejemplo, si gastas de 5 a 9,99 euros, recibirás 10 puntos de oro; de 10 a 19,99 euros, 20 puntos de oro, y así sucesivamente (tienes todas las equivalencias en la web de My Nintendo).

Y como regalo de bienvenida, ya puedes descargar el ansiado editor de animaciones **Flipnote Studio 3D,** totalmente gratis hasta fin de mes. ¿Deseando ser de My Nintendo? Pues... ¡bienvenido al club!







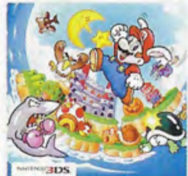












Tablón de recompensas

Lo consultarás con más interés que el de notas del instituto, porque aquí están todos los regalos disponibles en My Nintendo por ahora. Recuerda que los puntos de platino se consiguen completando misiones, y los de oro, comprando juegos en la eShop. Apunta:

Picross TLOZ: Twilight Princess
Puntos de platino: 1000

Disfraz de Mario para Miitomo
Puntos de platino: 250

Boletos (1, 5 ó 10) para Suelta Mii
P. de platino: 85 / 120 / 250

20 % de descuento en Yoshi's WW
Puntos de platino: 600

20 % de descuento en Pullblox World
Puntos de platino: 150

20 % de descuento en Mario Kart 7
Puntos de platino: 700

20 % de descuento en Zelda: ALBW
Puntos de platino: 300

40 % de descuento en Splatoon
Puntos de oro: 100

40 % de dto. en The Wonderful 101
Puntos de oro: 120

50 % de dto. en Metroid: Other M
Puntos de oro: 60

40 % de dto. en Super Mario 3D Land
Puntos de oro: 110

40 % de descuento en Tomodachi Life
Puntos de oro: 100

50 % de dto. en Mario & DK: Minis...
Puntos de oro: 30

Super Mario 64 Puntos de oro: 90

New Super Luigi U
Puntos de oro: 90

Pikmin 3: Derrota a los enemigos (7-10)
Puntos de oro: 20

WarioWare: Touched!
Puntos de platino: 1000

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
Puntos de oro: 35

Metroid Fusion Puntos oro: 60

Super Punch-Out!!
Puntos de oro: 70

Temas 3DS de Mario o Donkey Kong
Puntos de platino: 200



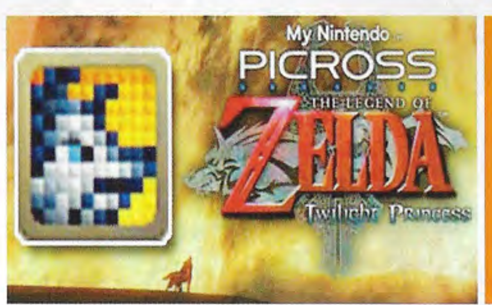






Miitomo es una fuente de puntos: todos los días obtendrás unos cuantos sólo por recibir corazones o comentarios de amigos.

MY NINTENDO YA ESTÁ EN MARCHA CON MONTONES DE REGALOS DIGITALES, Y VIENE ACOMPAÑADO DE FLIPNOTE STUDIO 3D, GRATUITO HASTA EL 30 DE ABRIL.







TU ELECCIÓN. TU

Los reinos de Hoshido y Nohr se encuentran al borde de la guerra. Y tú debes decidir de qué lado estás. Eres príncipe Hoshidan criado por la realeza Nohrian: te encuentras entre las dos familias.

YA PUEDES RESERVARLO

ESTRATEGIA DINÁMICA POR TURNOS

Conduce tu ejército e una campaña con cinemáticas espectaculares.



LEVANTA TU CASTILLO

Construye objetos, encuentra otros jugadores, mejora las relaciones entre tus soldados y defiende tu castillo de la invasión.

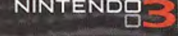
FIRE EMBLEM Fates
Conquista

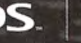
¡ELIGE EL CAMINO OSCURO DE CONQUISTA Y LUCHA DEL LADO DE NOHR!













COMPATIBLE CON amiibo

Clásicos de Wii U, a

Desde el 15 de abril, la gama Nintendo Selects crece con juegos de Wii U. Una selección de







The Legend of Zelda: Wind Waker HD

NINTENDO NOTA DE LA REVISTA: 92

La remasterización del clásico de GameCube **es el Zelda más bello** de todos los tiempos. Conviértete en Link para explorar el mar de Hyrule, superar mazmorras y detener al malvado Ganondorf en un juego que respira **aventura y brisa marina** a cada instante.



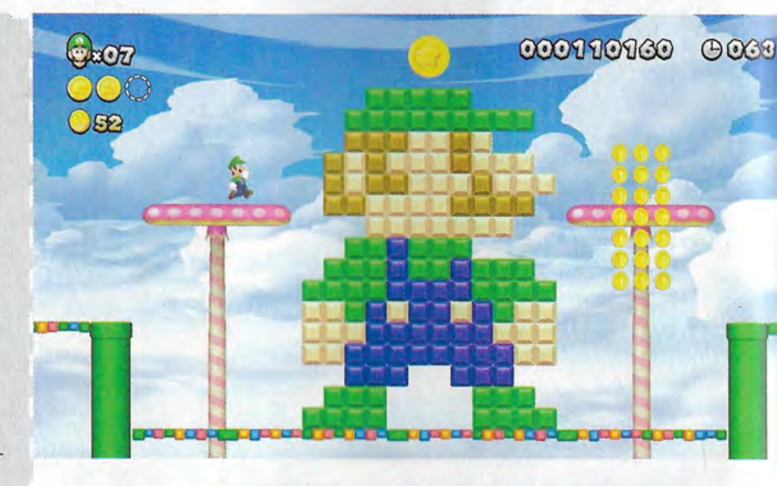
Nintendo Land

NINTENDO

NOTA DE LA REVISTA: 90

Sus **12 atracciones**, protagonizadas por Mii e **inspiradas en los mejores juegos de Nintendo**, son una demostración perfecta de la diversión única que ofrece el Wii U GamePad. Aunque alguna es para disfrutar en solitario, casi todas son sorprendentes **experiencias multijugador** en las que quien lleva el GamePad juega de manera distinta a los que llevan mandos de Wii. Un título diferente y divertidísimo.







New Super Mario Bros. U

NINTENDO

NOTA DE LA REVISTA: 93

El **mejor plataformas 2D de Mario** permite 5 jugadores simultáneos (el quinto usa el GamePad para crear y destruir plataformas). Además de la aventura, el modo Desafío añade geniales retos. Y se incluye **New Super Luigi U,** aventura con 82 niveles propios.



precio genial

seis imprescindibles a precio reducido. Para que no te falte ninguno.



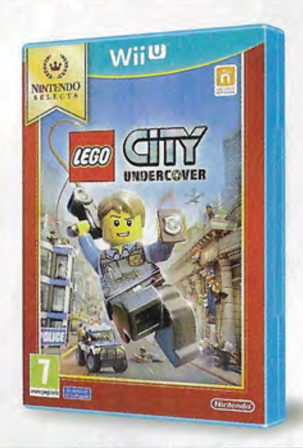


LEGO City Undercover

TT FUSION

NOTA DE LA REVISTA: 91

El mundo de LEGO cobra vida. Explora libremente **LEGO City**, una gran urbe en la que encontrarás brillantes avenidas... y sombríos bajos fondos llenos de criminales. Y tu misión, convertido en **el poli Chase McCain**, es detenerlos, disfrazándote para ganar habilidades y pilotando todo tipo de vehículos.



Wii Party U

NINTENDO

NOTA DE LA REVISTA: 90

Una colección alucinante de más de **80 minijuegos** que redefinen el concepto de multijugador. El **GamePad** se convierte en protagonista: lo usas junto a mandos de Wii U, en la tele o solo jugando en su pantalla, y de las maneras más imaginativas posibles. Una caja de divertidísimas sorpresas.







Donkey Kong Country: Tropical Freeze

RETRO STUDIOS

NOTA DE LA REVISTA: 94

Secuela del mítico DKC Returns de Wii, este juego multiplicó todas sus virtudes. Un **plataformas 2D** de bellísimos gráficos y dificultad endiablada, en el que controlamos a **4 miembros del clan Kong**, cada uno con sus habilidades. Permite partidas a dobles. Conseguir todos sus secretos es un reto para maestros, pero disfrutar con él está al alcance de todos.





¡Splatoon, el mejor shooter!

El shooter de Nintendo arrasa en premios y ventas.

Splatoon no deja de sumar reconocimientos. El juego de acción de Nintendo ya ha ganado algunos de los premios internacionales más importantes: **Mejor Juego** en los **BAFTA Children's Awards**, **Mejor Juego de Nintendo** y **Mejor Juego Familiar** en los **Golden Joystick Awards** y, lo que es más importante, **Mejor Shooter y Mejor Multijugador de 2015** en **The Games Awards** (los premios más importantes del mundo del videojuego). Sí, Splatoon ha superado a todos los juegos de disparos de todas las plataformas y es el shooter más apreciado por millones de jugadores. Concretamante, más de un millón en Europa, que son las copias vendidas. ¿Por qué? ¡Os damos la palabra, lectores, así lo contáis en Twitter!

@ZorioNintendero
#SplatoonEsElMejor porque, a diferencia de los demás títulos del género, ha innovado con un sistema de combate único y muy divertido.

@antoj2k
#SplatoonEsElMejor por el carisma sin igual de los inklings y por la variedad de contenido en constante crecimiento.

@Lovelito98
#SplatoonEsElMejor porque no necesita balas y violencia para hacerte pasarlo bien pegando tiros, GOTY bien merecido.

@Linker03
#SplatoonEsElMejor ¡porque es original y muy divertido!

@NiosoMAX
#SplatoonEsElMejor por ser único en innovar lo "no innovable", un shooter único que supera al "insuperable" CoD.

@Sergio_Yoshi
#SplatoonEsElMejor por sus infinitas posibilidades, su resultón diseño de personajes y entornos y su futuro como IP.

@SkulleD42
#SplatoonEsElMejor porque ha innovado en los shooters, tiene DLCs gratis, muchos modos y muchas horas de entretenimiento.

@Roberto_JRA
#SplatoonEsElMejor porque no ha parado de recibir contenido totalmente gratuito.

@Juan_AG_Romero
#SplatoonEsElMejor Parece que la pintura está fresquita de nevera, su innovación es comparable a lo que hizo Mario Kart con las carreras.

¡SÚPER CONCURSO!







¡Celebra con nosotros el estreno de los juegos de Wii U en la gama de grandes clásicos a precios asequibles, Nintendo Selects! Juega con el poli Chase McCain en LEGO City Undercover ¡y revive sus aventuras con un set de juguetes LEGO!



10 lotes

1 juego **LEGO City Undercover** edición Nintendo Selects + **1** Caja de **LEGO City**



CÓMO PARTICIPAR:

Manda un mail con el título **Concurso LEGO City Undercover** a **marketing@axelspringer.es** para participar en el sorteo. Participación abierta hasta el 13 de mayo de 2016.

Revista Oficial Nintendo



Primer contacto

Paper Mario Color Splash

¡Qué grata sorpresa! Este mismo año llegará a nuestras Wii U una nueva aventura de Paper Mario, llena de color... ¡porque nosotros iremos pintando los escenarios!



1 Isla Prisma

En ella se desarrollará el juego, un lugar hecho de **cartulina y papel**. Cuando Paper Mario llegue, comprobará que los Shy Guys están **robando el color** y dejando en blanco a habitantes y objetos.

2 Amigos de Mario

Sabemos que pelearemos con shy guys y koopas... ¿quién estará detrás de todo? Entre nuestros aliados, Peach, Toad y un nuevo personaje... ¡este **cubo con ojos**!



3 Martillo Pintor

Con él **devolveremos el color** a objetos y personajes: desde un Toad descolorido tirado en el suelo a objetos que soltarán monedas al recuperar su color. Y servirá de **arma** en los combates.

4 Juega tus cartas

No se ha detallado **el sistema de combate**, pero tiene pinta de ser parecido al de **Paper Mario Sticker Star** de 3DS: por turnos y usando cartas (en lugar de pegatinas) para realizar los ataques.

4 Detalles



El primer Paper Mario salió para N64 en 2001 en Europa. En un primer momento, se pensó como secuela de Super Mario RPG de SNES. Sin embargo, acabó iniciando una subsaga protagonizada por versiones de papel de Mario y sus amigos.



Todos los Paper Mario han sido desarrollados por el estudio de Nintendo Intelligent Systems, que además son responsables de la saga Fire Emblem.



Color Splash será el quinto Paper Mario (sin contar el crossover del que hablamos abajo). Y parece que recuperá muchos elementos del anterior, Sticker Star (3DS, 2012).



A finales de 2015, Mario & Luigi Paper Jam Bros. para 3DS mezcló las dos sagas roleras de Mario. Y, por primera vez en un juego, vimos interactuar a dos versiones del fontanero.



Conexión con Japón

iQué buena pinta tiene la nueva entrega de Dragon Quest Monsters! Además, se acerca un periodo de grandes aventuras gráficas conversacionales en 3DS con Ace Attorney 6 y Zero Time Dilemma.



Ace Attorney 6, el 9 de junio en Japón

La sexta entrega principal de la mítica saga de abogados se estrenará este verano en el mercado nipón; aún no conocemos la fecha europea, pero está confirmado que llegará a nuestro continente. iOjalá lo tengamos este año! Además, Capcom ha revelado el regreso de Maya Fey, la inolvidable aprendiz de médium espiritual que acompañó a Phoenix Wright en la trilogía original. Ahora ha crecido y está a punto de terminar su entrenamiento como médium, y Phoenix viajará al remoto reino de Kurain en su rescate tras cierto incidente.



Zero Time Dilemma, este verano en 3DS

Hace unos años vio la luz en DS un juego muy especial llamado 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors, una claustrofóbica aventura gráfica en la que varios desconocidos se despertaban en un espacio cerrado del que debían escapar usando su ingenio, al estilo de películas como Cube y Saw. Aunque aquel juego nunca llegó a Europa, sí lo hizo su también estupenda continuación para 3DS, Virtue's Last Reward. El 28 de junio será el lanzamiento internacional de la última entrega de la trilogía Zero Escape, que se llamará Zero Time Dilemma y cronológicamente transcurrirá entre los dos primeros juegos. Aclarará incógnitas de sus predecesores y nos presentará una nueva historia con nuevos personajes, cuya supervivencia dependerá de nuestras decisiones. Aunque en otros mercados saldrá en formato físico, en Europa lo hará sólo en la eShop.



BREVES...

Marin será jugable en Hyrule Warriors

Marin, la chica que salvó la vida de Link en Link's Awakening, se unirá al plantel de Hyrule Warriors como personaje jugable, como parte de un DLC inspirado por el mencionado juego de Game Boy. Estará disponible en julio, tanto en la versión de Wii U como en la nueva de 3DS (Hyrule Warriors Legends, el cual analizamos en este número).

Éxito de Azure Striker Gunvolt

Este heredero espiritual de Mega Man Zero (desarrollado por los mismos creadores, Inti Creates) ha superado las 150.000 ventas en la eShop de 3DS. Su segunda parte, por cierto, se espera para verano (también en la eShop de 3DS), y en ella no sólo podremos controlar a Gunvolt sino también a Copen, el rival de la primera entrega.

Más sobre Dragon Ball: Fusions

Anteriormente conocido como "Project Fusion", el nombre definitivo de este juego para 3DS será Dragon Ball: Fusions. Fusionaremos numerosos personajes de Dragon Ball gracias a unos brazaletes especiales (EX-Fusion) diseñados por la Corporación Cápsula, y su mundo también fusionará elementos de distintas épocas de Dragon Ball.





EL LANZAMIENTO DEL MES

Dragon Quest Monsters: Joker 3

Cabalgando a lomos de más de 500 monstruos.

La subsaga Dragon Quest Monsters, que nació en Game Boy Color y ha tenido entregas en todas las portátiles de Nintendo desde entonces, suma una nueva y muy atractiva entrega para 3DS. Sigue los pasos de los dos Joker de DS, y nos ofrece unos contenidos mucho más amplios y un gran nivel técnico. Como en anteriores entregas, reclutamos y coleccionamos monstruos de Dragon Quest, y peleamos con ellos por turnos para abrirnos paso a través de un gran mundo. Esta vez hay más de 500 monstruos reclutables, e incluso podemos cabalgar sobre todos ellos y explorar el mundo a sus lomos. De esta manera, es posible moverse por tierra, mar y aire, dependiendo del monstruo sobre el que estemos montados. Aunque los otros dos Dragon Quest Monsters para 3DS no llegaron aquí (eran remakes de las entregas de GBC), puede que tengamos más suerte con este.



Lanzamiento en Japón:
24 de marzo

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Monster Hunter Generations (3DS) Capcom
Fecha europea: **verano**



Fire Emblem Fates (3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **20 de mayo**



Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U) Atlus/Nintendo
Fecha europea: **24 de junio**



Shin Megami Tensei IV: Final (3DS) Atlus
Fecha europea: **sin confirmar**



The Great Ace Attorney (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Ace Attorney 6** (3DS)
Compañía: **Capcom**



3. **Etrian Odyssey V** (3DS)
Compañía: **Atlus**



4. **Pokémon Sol y Luna** (3DS)
Compañía: **Game Freak**



5. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**





amiibomania

DUELO amiibo DE YOUTUBERS

Gavi
El Canal de Gavi
SONIC
Nivel en Smash Bros: --
Poder especial: ¡Estar siempre al 200% de energía!



Johnny13
GamesRoom
MEGA MAN
Nivel en Smash Bros: 50
Poder en la vida real: ¡Es MegaJohnny! ¡Los tiene todos!

También lo uso en:
S. Mario Maker y Mario Kart 8.

Desbloqueable favorito:
Los trajes especiales de Mario Kart 8. ¡Son una pasada!

¿Por qué tu Sonic debe ganar este duelo?
Ganará antes de que nadie se dé cuenta. ;) ¡Es el más veloz y el más TOP! Sonic 4 the win!

¿Por qué los coleccionas?
Siempre he sido un gran coleccionista, y reunir a todos mis personajes favoritos de Nintendo en forma de amiibo, ¡me puede! Jajajaja.

¿Cuál es tu amiibo más esperada? ¿Y soñada?
La de Cloud: he roto "el cerdito" sólo para esa amiibo. Y ojalá una de Mark Evans, protagonista de Inazuma Eleven. ¡Todo el mundo la desea!

¿Cuántas amiibo tienes?
24, entre ellas las figuras de Pac-Man o Dr. Mario.

También lo uso en:
Mario Kart 8, donde desbloquea el traje de MegaJohnny (como yo lo llamo), y Hyrule Warriors, donde siempre me da armas de nivel máximo.

Desbloqueable favorito:
Los disfraces en Super Mario Maker son los más divertidos.

¿Por qué tu Mega Man debe ganar este duelo?
¡¡PORQUE ES MEGAJOHNNY!! ¡¡Es el mejor de todos!!

¿Por qué coleccionas amiibo?
Porque se parece muchísimo a los trofeos de Smash que siempre quise. Además, es la mejor manera de tener a todos mis personajes favoritos en mi estantería.

¿Cuál es tu amiibo más esperada? ¿Y soñada?
Cloud. Y una de Rayquaza, ¡el mejor Pokémon legendario!

¿Cuántas amiibo tienes?
35 de SSB, varias de AC, Pixel Mario, Shovel, Yoshis de lana...



¿Por quién apuestas?
Vota en Twitter con #DueloamiiboRON

El Sonic de Gavi es tan rápido que le ha costado no sacarlo movido en la foto. Escribid mensajes con el hashtag de arriba si queréis apoyarle.

El Mega Man de Johnny13GamesRoom tiene el cañón cargadito para pulverizar a Sonic... Ayudadle a afinar puntería votando por él en Twitter.



amiibopics

Vuestras composiciones son tan chulas que vamos a tener que ampliar la sección.

Foto Ganadora
¡Te llevas el amiibo de Charizard!

Marc @mark_200073

¡Felicidades al ganador del mes! Bien lo merece esta magistral fotografía de Link Lobo y Midna al aire libre. Menudo "Twilight HD".

El mes que viene regalamos otro **Charizard** a la mejor "fotoamiibo" que subáis a Twitter con la etiqueta **#amiibomaniaRON**. ¡Sed creativos!





Adrián @AdrianFerBerXD

"Mariocraft" es el crossover definitivo para amantes de los editores de bloques. ¡Mario se los está robando a Steve!



Aarón Morales @armoti77

Dos generaciones de Links, enfrentadas con un fondo apocalíptico... gracias a una simple pantalla de ordenador. Buena idea la de Aarón.



Eljesus @eljesussm

¡Los Yoshis de lana siguen creyendo en el papel! Así no hay quien pierda el "hilo" del texto, aunque en esta foto se hayan tomado un descansito.

No las verás en tiendas
amiimods

Este mes, no tenemos más remedio que dedicarle nuestra galería de modificaciones a la artistaza GandaKris (@MissGandaKris), una experta en reciclar amiibo para crear auténticas mini esculturas.



Pokkén Tournament recibe su mejor "amiibomenaje" con estas flipantes restauraciones. ¿Adivináis cuál es la figura base de cada una? Ojalá Nintendo saque ideas de esta chica. Qué crack.



Amaterasu de Okami es la transformación más inesperada de Link Lobo y Midna. Impresionante.



Goku Super Saiyajin sería un tesoro para todo fan de Dragon Ball. ¡Si es que hasta parece oficial!



Shovel Knight completaría la Orden de caballeros con estas brutales versiones, Shield Knight incluida.


YO-KAI WATCH®



CADA VEZ MÁS CERCA

¡YO-KAI WATCH está a la vuelta de la esquina! El 29 de abril por fin llega a 3DS el juego que promete desatar un fenómeno.

LEVEL-5
3DS
29 DE ABRIL

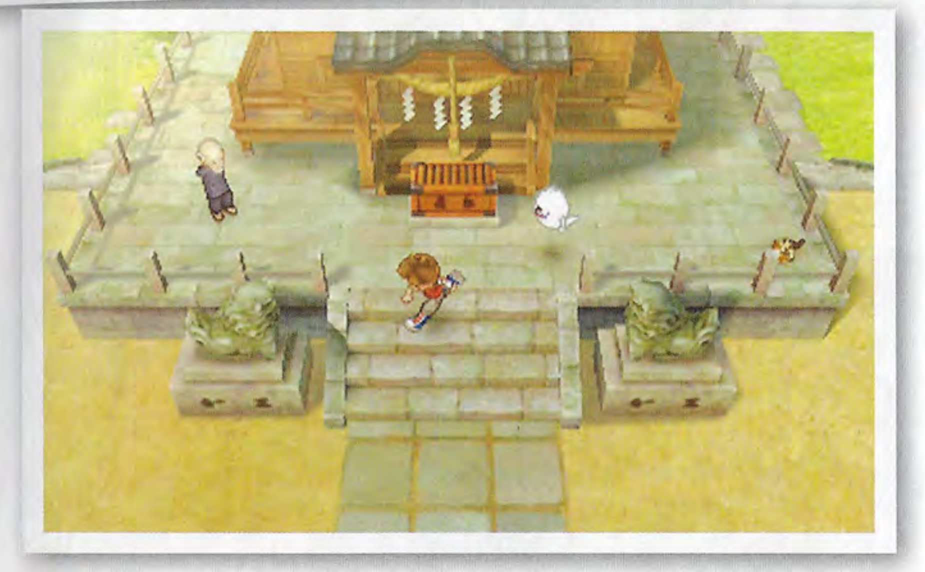
Llevamos mucho tiempo hablándoos de este juego (de los creadores de Inazuma Eleven, Profesor Layton y Little Battlers eXperience), y la espera llegará a su fin muy pronto. En el próximo número de la revista ya podréis leer el análisis de **YO-KAI WATCH**, y mientras tanto os contamos nuestra experiencia en las primeras horas de partida. Además, recordad que vosotros también podéis probarlo ya, pues la demo está disponible en la eShop.

Ciudad de Floridablanca

YO-KAI WATCH se desarrolla en la ciudad de **Floridablanca** (hasta ahora nos habíamos referido a ella por su nombre en inglés, Springdale), una enorme urbe dividida en numerosas zonas y escenarios. En ella controlamos según nuestra elección a un chico (Nathan) o a una chica (Katie), que son compañeros de clase en la escuela. Al comienzo de la aventura, nuestro personaje conoce por casualidad a una extraña criatura con forma de fantasma llamada **Whisper**, quien asegura ser un Yo-kai. Además, Whisper nos ➲







➲ entrega **un misterioso reloj** conocido como Yo-Kai Watch, con el que somos capaces de detectar a estos seres espirituales y sobrenaturales. Aunque la gente no puede verlos, las calles de Floridablanca están repletas de Yo-kai que cuando les da por **espiritar a las personas** afectan directamente a sus vidas cotidianas. Por ejemplo, hay Yo-kai que hacen que la gente discuta, que se olviden de las cosas e incluso que pillen un refriado, entre muchos otros efectos.

En busca de los Yo-kai

Gracias al Yo-Kai Watch, vamos a ser capaces de solucionar los problemas que están causando en la ciudad y ayudar a las personas damnificadas. Sin embargo,

EL SISTEMA DE COMBATE ES DIFERENTE AL DE CUALQUIER OTRO JUEGO, Y HAY ATAQUES ESPECIALES QUE SE EJECUTAN EN LA PANTALLA TÁCTIL

los Yo-kai no van a ponérnoslo fácil, y para acabar con sus travesuras hay que **luchar contra ellos** y hacerles entrar en razón. Por suerte podemos hacer que se unan a nosotros tras darles su correspondiente lección (hay más de 200 para reclutar), lo cual nos permite formar nuestro propio equipo de Yo-kai amigos y así encarar con garantías batallas posteriores. **El sistema de combate es diferente** al de cualquier juego que hayáis jugado: hasta seis Yo-kai pelean de nuestro lado, pero no controlamos directamente sus movimientos básicos sino que actúan en función del carácter de cada uno. Algunos se centran más en golpear, otros en curar, los hay que

¡Bájate ya la demo de YO-KAI WATCH!

Ya está en la eShop la demo de YO-KAI WATCH, la cual podéis descargar totalmente gratis. Es la manera ideal de que comprobéis vosotros mismos lo mucho que va a molar el juego, y también os servirá para que la espera hasta el 29 de abril se os haga más llevadera.



Esta demo no es un extracto del juego, sino que tiene una historia propia y sencilla, ideal para aprender los conceptos básicos.



Una chica nos pide que busquemos tres Yo-kai problemáticos, y que los derrotemos en combate.



La demo os enseña el funcionamiento de cosas tan importantes como la lupa, que sirve para encontrar Yo-kai.

Todo lo que debes saber de un Yo-kai

Cada criatura tiene sus propios valores, habilidades y movimientos. Y como ejemplo, ¡el gatito Jibanyan!

JIBANYAN





CARACTER
Cada Yo-kai tendrá un carácter diferente que determinará su actitud en combate, y que en el caso de Jibanyan es "firme y gruñón". Podrá cambiar durante la partida.

COMIDA FAVORITA
La clave para que muchos Yo-kai se nos unan es lanzarles su comida favorita. Con Jibanyan no habrá problema porque se une automáticamente, pero le encanta el pescado.

ATRIBUTOS
Los Yo-kai tienen cuatro atributos básicos, y Jibanyan destaca mucho en Velocidad.

- Fuerza (influye en el daño que producen sus ataques).
- Defensa (influye en la potencia de defensa).
- Espíritu (influye en la eficacia de las técnicas).
- Velocidad (influye en el orden de los ataques).

HABILIDAD: ADRENALINA
Cada Yo-kai contará con una habilidad especial que le otorgará beneficios. La de Jibanyan es "Adrenalina", que aumenta su poder por cada rival que derrota.

MOVIMIENTOS

GARRAS AFILADAS
Ataque básico con el que golpea a los enemigos durante el combate.

ASCUAS
La técnica de Jibanyan es de elemento Fuego, que es efectiva contra ciertos Yo-kai.

PATITAS FURIOSAS
El Animáximum es el ataque más poderoso de los Yo-kai, y se realiza con sencillos minijuegos táctiles.

NO TAN RÁPIDO
Espiritar enemigos: Jibanyan puede reducir la velocidad de los rivales.

resisten mejor los ataques enemigos, etc. Pero no penséis que vais a limitaros a mirar, porque para ganar es fundamental **usar a menudo los Animáximum**, ataques especiales que realizamos con el stylus (haciendo sencillos dibujos, trazando círculos, etc.).

Mucho que contar
Queremos hablaros de muchas más cosas: otros detalles fascinantes sobre el sistema de combate, los **elementos de rol y progresión de los Yo-kai**, la posibilidad de fusionar dos Yo-kai para crear otro más fuerte, la gran cantidad de misiones secundarias que encontraréis y las muchísimas horas que os dará... Pero ya se nos acaba el espacio, así que os contaremos todo eso en mucha mayor profundidad en el análisis del mes que viene. ¡No os lo perdáis!



A estos Yo-kai hay

Seguimos presentándoos a los Yo-kai, para que os vayáis familiarizando con algunos de los más









Robonyan
Un robot que se parece a Jibanyan, pero con un conocimiento, poder físico y habilidades superiores. Dejando a un lado sus movimientos rígidos, el parecido es sorprendente.



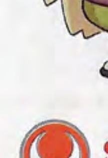
Kappandante
Es un tipo despreocupado. En vez de quedarse siempre cerca del río como sus semejantes, prefiere pasear alrededor de la ciudad.



Venocto
Un Yo-kai de élite que lucha con su bufanda de dragón, y con unas habilidades de primera clase. Tiene tanto poder que puede romper baldosas al pisar el suelo.









Lustre
Un Yo-kai espadachín que retomó su camino cuando una legendaria espada revivió su espíritu.



Komajiro
El hermano pequeño de Komasan, que llegó a la ciudad con él. Komajiro parece haberse adaptado mejor a la vida en la ciudad.



Ondívoro
Se mueve a través de las ondas de radio. Le gusta cambiar los canales en las TV de la gente, y perderás cobertura en el móvil si está cerca.



Sacoco
Un Yo-kai muy estricto que va tras los niños que se portan mal. Va casa por casa dando miedo a los niños.

que conocerlos

famosos. ¡Y, desde el mes que viene, publicaremos fichas!



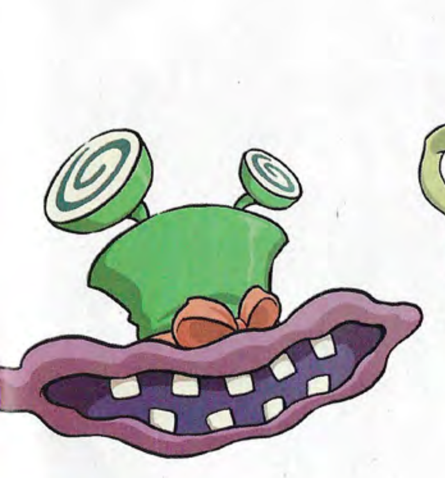




Nomevén
Un Yo-kai ninja, que actúa como si siempre quisera estar al margen de todo. Puede hacer que tu presencia desaparezca.

Abuzampa
Parece un viejo perdido en sus propios pensamientos. Es capaz de provocar un hambre feroz en la gente.

Kyubi
Tiene el aspecto de un zorro de nueve colas, y es uno de los Yo-kai más fuertes. Puede controlar el fuego y tiene el poder de hechizar a casi cualquiera.





Komemo
Encaja muy bien en tu cabeza hasta que devora tus recuerdos. Puede estar bien olvidar los malos... o simplemente, llevarle como sombrero.

Ritma, Pasodón y Cimbrón
Son Yo-kai enérgicos y alegres a los que les gusta mucho bailar. Son capaces de hacerte bailar sin ninguna razón aparente.

Tribus Yo-kai

Hay ocho Tribus, y los Yo-kai que pertenecen a la misma luchan mejor juntos. ¡Familiarízate con ellas!



Escurridizo



Valiente



Siniestro



Misterioso



Oscuro



Robusto



Guapo



Amable


STAR FOX
ZERO
零
™



ANDROSS AMENAZA al Sistema Lylat y sólo el escuadrón Star Fox puede hacerle frente. ¿Te unes a sus filas?

NINTENDO/PLATINUM
WII U
22 DE ABRIL

Tras un inesperado retraso de última hora, **el Arwing de Fox McCloud** llegará pronto a Wii U, y lo hará acompañado de todo su escuadrón, una buena dosis de jugabilidad clásica y un sistema de control que aprovechará al máximo las posibilidades del GamePad. **Nintendo** y **Platinum Games** (creadores de Bayonetta y The Wonderful 101), firman esta nueva entrega de Star Fox en la que no faltarán dificultad, diversión, novedades y, claro, nostalgia. La historia recreará la de las entregas clásicas de la serie: la amenaza de Andross se cierne sobre el Sistema Estelar Lylat y el único capaz de hacer frente al malvado primate interestelar y sus aliados (entre ellos Star Wolf) será Fox McCloud, pilotando **vehículos de alta tecnología** y ayudado por sus inseparables Falco Lombardi, Peppy Hare y Slippy Toad.

Nostalgia y diversión

Nintendo y **Platinum** se han empeñado en recuperar el desarrollo típico de la serie. Tanto, que algunos creyeron que el apartado gráfico estaba siendo descuidado... lo cual veremos que no es cierto. Star Fox Zero será un **arcade clásico** en el que repetir cada nivel en busca de mayor puntuación, caminos alternativos o medallas se convertirá en un

Los amiibo de Fox y Falco desbloquearán dos versiones especiales del Arwing, una retro y otra más potente que la nave normal.



placer. Cada enemigo eliminado será un punto más, como en las recreativas clásicas, con el que mejorar nuestro **puesto en los rankings online.** Y la búsqueda de los puntos débiles en los enemigos de final de fase nos recordará a otras franquicias de éxito de Nintendo: **simple, nostalgico, difícil... efectivo**. Quedaremos hechizados por su mecánica en cuanto cojamos el GamePad para probar el primer nivel. El juego combinará zonas de scroll costante y otras más amplias con libertad de movimiento, donde viviremos intensas situaciones pilotando diferentes vehículos.

Nuevas máquinas

Al igual que ocurría en Lylat Wars, los diferentes escenarios nos obligarán a aprender a controlar nuevos vehículos. En algunos escenarios, el Arwing podrá transformarse en **Walker**, un robot bípedo, a voluntad; junto a él encontraremos el tanque **Landmaster** (que ya aparecía en la entrega para N64), que se transformará en **Gravmaster** para volar durante unos segundos, y el **Gyrowing**, una nave estilo dron que unirá precisión y sigilo, además de estar equipada con el robot **Direct-i**. Podremos descolgar a Direct-i con una especie de clable láser y utilizarlo para **anclar a su cuerpo cargas explosivas** y para entrar en pequeños recovecos en los que activar interruptores y hackear sistemas a través de la nueva perspectiva en primera persona de la pantalla del GamePad.

Gráficos y control

Aunque lo normal es que estos dos apartados no vayan de la mano cuando se habla de un juego, en Star Fox Zero están directamente relacionados. Cuando se mostraron las primeras imágenes del juego, **el motor gráfico** fue objeto de críticas de todo tipo; y sí, ahora podemos confirmar que el juego de Platinum no será el de mayor calidad gráfica del catálogo de Wii U, pero el motivo es otro logro técnico distinto: sus creadores querían plantear **un nuevo sistema de control** que exigía mantener una tasa de 60 fotogramas por segundo en la pantalla del televisor y, al mismo tiempo, en el GamePad. No era una tarea sencilla y, para conseguirlo, hubo que recurrir a diseños simples, parecidos a los de Lylat Wars (salvando las distancias, por supuesto), y damos fe de que el resultado es bueno.

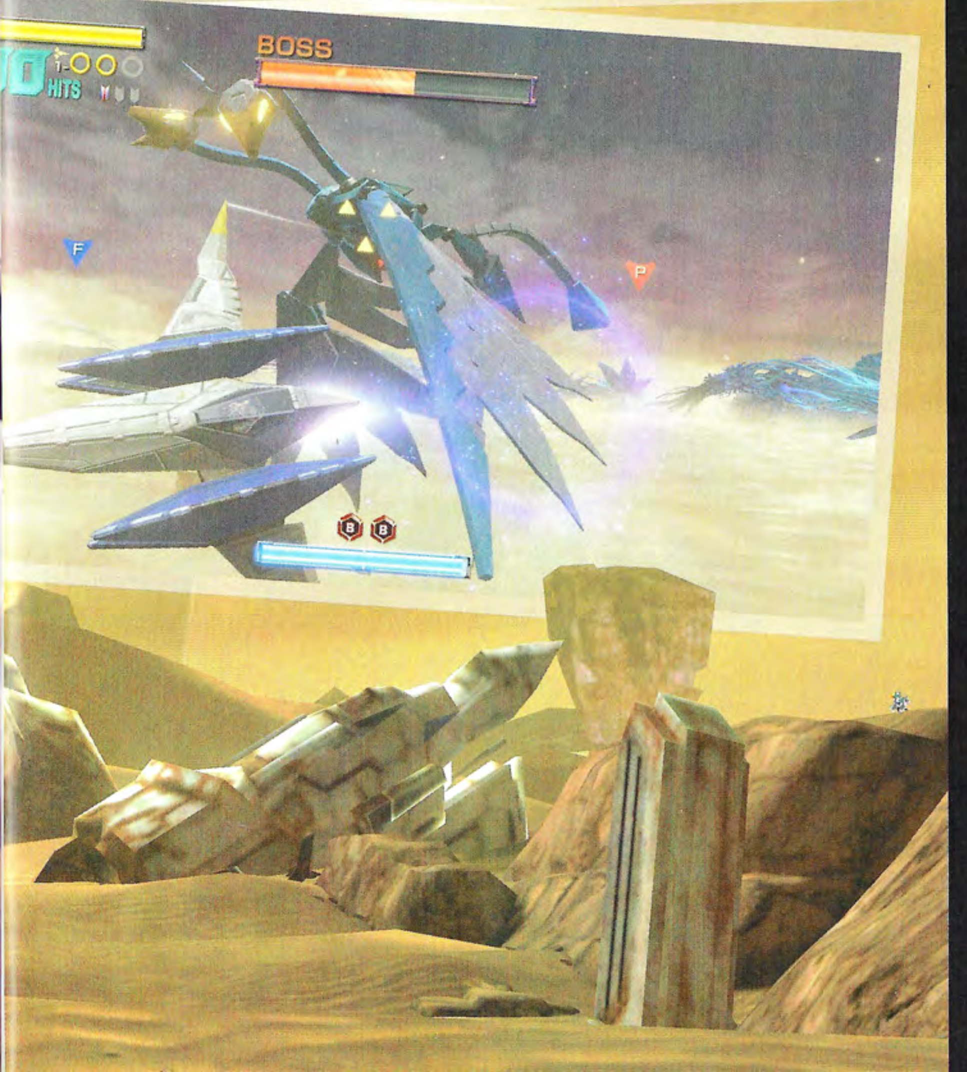
EL PECULIAR CONTROL DEL JUEGO EXIGE CIERTOS SACRIFICIOS GRÁFICOS EN POS DE UNA MEJOR JUGABILIDAD

Modo cooperativo

El original sistema de control de Star Fox Zero permitirá un sistema de juego cooperativo de lo más especial. Mientras un jugador controla los movimientos del Arwing a través de un Mando Pro de Wii U, el otro hace uso del GamePad para controlar la mirilla y acabar con los enemigos.







No sólo Arwing...

Dependiendo de las necesidades de cada escenario, el Arwing adoptará otras formas o Fox se pondrá a los mandos de otros vehículos. La novedad más significativa es el Gyrowing, un vehículo con la maniobrabilidad de un dron. Va equipado con Direct-i, un robot capaz de hackear sistemas y de agarrar y soltar cargas explosivas.



El Arwing rota a los lados (con el stick derecho) y hace rizos para colocarse en la cola de los enemigos.



El Landmaster lanza hasta tres misiles a la vez y planea convertido en vehículo Gravmaster.



El Gyrowing transporta cargas explosivas. Su cámara cenital sirve para calcular los lanzamientos.



Direct-i forma parte del Gyrowing y nos sirve para hackear sistemas dede la vista subjetiva del GamePad.



El Arwing podrá convertirse en Walker en muchas zonas, para recorrerlas a dos patas libremente.



Star Fox Guard

¿Recuerdas aquel "Project Guard" presentado por Miyamoto y Yosuke Hayashi hace ya casi dos años? Pues no sabemos si el universo de Star Fox le venía al pelo o si ya había sido diseñado con el propósito de acompañar a Star Fox Zero en su lanzamiento, pero finalmente así será, pues también estará disponible en la eShop de Wii U el 22 de abril. Star Fox Guard te pondrá al control de 12 cámaras armadas con láser, repartidas por diferentes minas propiedad de Grippy, tío de Slippy. El objetivo será vigilar las cámaras en el GamePad y frenar a los robots que intentarán llegar hasta el núcleo apuntando y disparándoles. Podremos crear batallones de robots con diversos patrones de ataque y diseñar nuestros escenarios para compartir online, y participar en duelos a través de Internet con otros usuarios.

Los robots, divididos entre "ofensivos" y "agitadores", seguirán unos patrones determinados a la hora de invadir las minas de Grippy. Afina tus reflejos y tu puntería para detenerlos.

El control estándar (que es configurable) nos permitirá manejar el movimiento de nuestro vehículo con el stick izquierdo y realizar "florituras" con el derecho: giros, "barrel-rolls" o rizos, movimientos laterales o propulsión y freno, entre otros. **En el GamePad tendremos una vista en tiempo real, en primera persona,** desde los ojos del piloto Fox McCloud (o del pequeño Direct-i); la principal ventaja será la de poder **apuntar con absoluta precisión** a cualquier elemento o punto débil del enemigo **inclinando el GamePad** en la dirección en la que queramos mover el punto de mira. Al principio será algo complicado, pero a las pocas horas de juego inclinaremos el GamePad intuitivamente casi sin mirar la vista en primera persona para apuntar. Será todo un acierto.



EL DESARROLLO DE SUS NIVELES RECORDARÁ AL MEJOR JUEGO DE LA SERIE, STAR FOX 64, PERO AL MISMO TIEMPO SU CONTROL Y LOS NUEVOS VEHÍCULOS LO HARÁN ÚNICO

aprovechará fenomenalmente las posibilidades del original control de Wii U y, además, permitirá a dos jugadores participar en **una partida cooperativa**, uno de ellos controlando el vehículo con un Mando Pro y el otro apuntando y disparando con el GamePad. Ah, y si no terminas de acostumbrarte al movimiento a través de acelerómetros siempre puedes utilizar únicamente el Mando Pro con la posibilidad de apuntar con precisión al dejar pulsado ZL.

Atención al detalle

Teniendo en cuenta la importancia de la saga, Nintendo ha cuidado al máximo el lanzamiento de Star Fox Zero y, cuando llegue a las tiendas el día 22 de abril, llegará acompañado de **un doblaje sublime**, una edición especial de lo más completa (que podéis ver en detalle a la derecha de esta página) y un original spin-off titulado Star Fox Guard, que ya "asomó la patita" camuflado con el nombre **Project Guard** hace dos años.

Star Fox Zero lo tiene todo para convertirse en una obra maestra más de la saga de Nintendo, y lo mejor de todo es que será capaz de meterse a propios y extraños en el bolsillo haciendo gala de **un desarrollo y una jugabilidad de lo más clásico**, pero con un control único y diferente. Será, en todos los sentidos, **el heredero espiritual de Star Fox 64** (Lylat Wars en Europa), el mejor juego de la serie. El mes que viene exprimiremos al máximo a Star Fox Zero en nuestro análisis y pondremos sus secretos al descubierto. La espera se hará larga...



First Print Edition

Edición Limitada.

Junto a la edición normal del juego llegará una edición limitada que incluye, junto a Zero, una caja metálica con varios diseños del juego y la versión física de Star Fox Guard. Si no adquieres esta edición, lo único que encontrarás "físico" de Guard en las tiendas es su caja, ya que dentro solo habrá un código para descargar el juego desde la eShop de Wii U.

Miitomo™







La magia de Nintendo en tu móvil, por primera vez. Nuestra compañía favorita se estrena en iOS y Android con la aplicación Miitomo, en la que los Mii son los grandes protagonistas y gracias a la cual conoceréis mejor a vuestros amigos. ¡Descargarla es gratis!

Creando mi Mii

Nuestra primera tarea con Miitomo es trasladar una versión de nosotros mismos a la propia aplicación, en formato Mii. Hay varias formas de hacerlo: con un editor al estilo tradicional, haciéndonos una foto con la cámara del móvil y que Miitomo la transforme en Mii, leyendo un código QR, y vinculando Miitomo a nuestra cuenta Nintendo para usar el Mii de ese perfil. ¡Esto último fue lo que hicimos nosotros!

Los Mii están más vivos que nunca en Miitomo. Nos ha sorprendido lo mucho que se puede personalizar sus comportamientos y actitudes.

Miitomo me pregunta

En palabras de Nintendo, Miitomo no es "proactiva" como las habituales redes sociales en las que nosotros decidimos lo que compartir, sino que es "reactiva" en el sentido de que la propia aplicación nos propone los temas. Esto hace que Miitomo sea muy especial, pues nos pregunta constantemente sobre temas muy interesantes. Es como tener un amigo muy divertido que siempre saca buenos temas de conversación.





La primera pregunta que nos hace Miitomo es nuestra comida favorita. ¿Cuál es la vuestra?



Contestar preguntas es una de las maneras de obtener monedas Miitomo, con las que podemos adquirir prendas.

¡Descubro cosas de mis amigos!

Por supuesto, la gracia del asunto es ver qué cosas han contestado nuestros amigos a las respuestas que les hace Miitomo. Podemos agregar amigos "cara a cara", simplemente acercándonos a ellos con el móvil o también a través de nuestras listas de contactos de Facebook y Twitter, que se pueden vincular a Miitomo. Tras ver sus respuestas, podemos comentarlas y establecer un diálogo con ellos en cada publicación.





Nuestros amigos nos visitan a menudo, lo mismo que hace nuestro Mii en sus respectivos móviles.



Cuando un amigo nos visita, nos enteramos de muchas de las respuestas que ha dado a las preguntas de Miitomo.

Miifotos: así se hacen

Una de las características más guays de Miitomo consiste en diseñar nuestras propias Miifotos, lo cual da mucho más juego del que podáis imaginar. Hay una gran libertad y flexibilidad para colocar a los Mii en distintas poses, tamaños y animaciones, y no sólo podemos elegir como fondo los que nos propone Miitomo sino también las fotos que hayamos tomado nosotros mismos con el móvil.

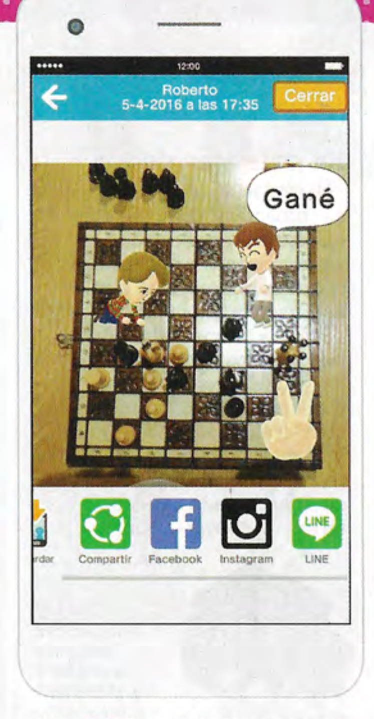








Usar nuestras fotos como fondo es todo un puntazo. ¡Sacad partido de vuestras fotos de vacaciones!



Las Miifotos pueden compartirse muy fácilmente a través de redes sociales como Facebook, Instagram y Line.

Consigo regalos con Suelta Mii

El minijuego Suelta Mii nos permite obtener una gran variedad de objetos, entre ellos prendas exclusivas para nuestro Mii que ni siquiera aparecen en la tienda. Suelta Mii es muy sencillo, pero también muy emocionante: consiste en lanzar los Mii de arriba a abajo por un panel tipo pinball, y nos llevamos el objeto sobre el que cae el Mii. Los paneles disponibles cambian con mucha frecuencia, y por lo tanto también las recompensas que podemos obtener en ellos.



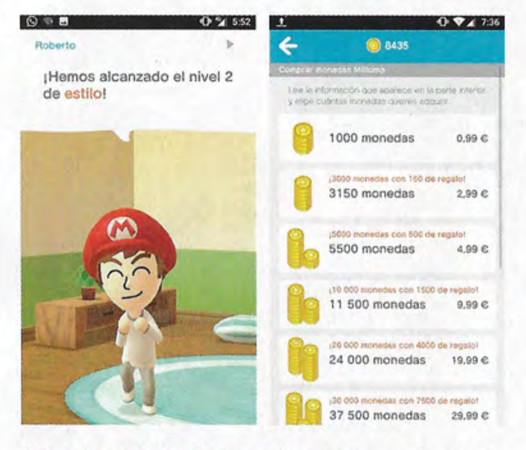




Para jugar a Suelta Mii hay que usar monedas o boletos, que se consiguen de varias formas.

¡Voy a la moda! El armario

Miitomo incluye una tienda con una amplísima gama de ropa para nuestro Mii: camisetas, pantalones, sombreros, zapatos... Si queréis cambiar de ropa a menudo, lo mejor es adquirir monedas con dinero real. Sin embargo, también podemos disfrutar totalmente gratis de Miitomo si no nos importa renovar el vestuario con menor frecuencia, pues conseguimos monedas Miitomo sólo con usar la aplicación (aunque más lentamente).



Cuanta más ropa distinta uséis, más subirá vuestro nivel de estilo. Las microtransacciones son opcionales.







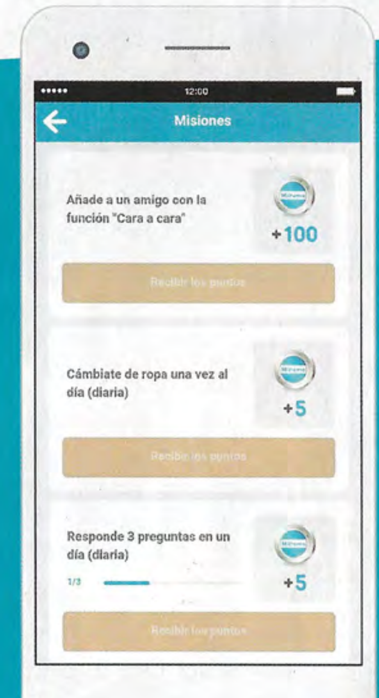
My Nintendo, tu nuevo club

Además de las monedas Miitomo (que sólo pueden usarse en esta aplicación), utilizar Miitomo nos hace conseguir otro tipo de puntos muy especiales: los de My Nintendo, el nuevo sistema de recompensas con el que accederemos a premios de todo tipo, y que también estará integrado en próximos productos de Nintendo. En Miitomo acumulamos puntos de platino al superar "misiones" específicas que nos propone la aplicación. Muchas de estas misiones pueden repetirse cada día, y así obtener puntos poco a poco sin parar.







Los puntos de My Nintendo pueden canjearse por premios tanto en Miitomo como en otros productos de Nintendo.



Que no pare la máquina #masmadera3DS

2016 está siendo fantástico para la portátil, y a la vuelta de la esquina hay una hornada de juegos que abrirá nuevas fronteras de diversión.

Monster Hunter Generations **Metroid Prime Federation Force** Kirby Planet Robobot Azure Striker Gunvolt 2



Monster Hunter **Generations**

Decide: ¿qué tipo de cazador eres tú?

- CAPCOM
- ROL / ACCIÓN
- VERANO

Decir que esta versión occidental de **Monster Hunter X** llevará a nuestras 3DS al límite no es una exageración: para que te hagas una idea, ofrecerá todavía más contenido y posibilidades jugables que MH4 Ultimate.

De nuevo, nos convertiremos en cazadores que mejoran armaduras, armas y equipo para medirse a bestias cada vez más temibles. Y siempre con la posibilidad de afrontar las misiones en solitario o en **cooperativo para hasta 4 jugadores** en red local u online. La gran novedad será que ahora personalizaremos aún más a nuestro cazador. Además de elegir un tipo de arma entre los 14 disponibles (lo cual determinará nuestra forma de cazar), también seleccionaremos **un estilo de lucha entre cuatro distintos**, cada uno con sus propias habilidades y formas de utilizar cada tipo de arma. ¡Las posibilidades se multiplicarán por cuatro! Por último, también mejoraremos a nuestro personaje con las nuevas "Hunter Arts", habilidades de combate y power-ups independientes del estilo de lucha.

Respecto a los monstruos, en el modo principal defenderemos cuatro ciudades del ataque de los **"Fated Four"**, nuevas y terribles bestias conocidas como Glavenus, Mizutsune, Astalos y Gammoth. Y, por si fuera poco, habrá un nuevo modo de juego en el que, por primera vez, **tomaremos el control de un pequeño felyne** para salir de caza y disfrutar así de misiones y recompensas exclusivas.



Zonas de caza nuevas, impresionantes nuevos monstruos y un sistema de personalización aún más profundo serán las novedades de un juego simplemente inmenso.

HASTA EL ESTILO DE LUCHA SERÁ PERSONALIZABLE EN ESTA NUEVA Y ENORME ENTREGA





Federation Force ofrecerá acción en primera persona. Elegiremos entre apuntar con el stylus o moviendo la consola (gracias al giroscopio).

Metroid Prime
Federation Force

Soldado, la Federación Galáctica te necesita.

- **NEXT LEVEL GAMES**
- **ACCIÓN / AVENTURA**
- **VERANO**

Tras el éxito de **Luigi's Mansion 2**, Nintendo ha puesto en manos de Next Level Games otra de sus grandes franquicias: Metroid vuelve con **este spin-off de la subsaga Prime** en el que nos meteremos en la piel de un soldado de la "Federation Force", cuerpo que hace frente a los piratas especiales gracias a las armaduras-robot del Proyecto Golem, desarrolladas a partir de la tecnología del traje de Samus Aran. Jugaremos en perspectiva subjetiva, disfrutando las misiones en solitario o con hasta tres amigos en **modo local u online**. Antes de cada misión personalizaremos el traje con armas secundarias que permitirán a cada jugador especializarse en diferentes tareas. Las misiones rebosarán acción contra aliens y piratas espaciales, pero también habrá **exploración, puzles y algunos saltos**. Además, el juego traerá un extra: partidos 3 vs. 3 al **Blast Ball**, un fútbol futurista en el que impulsaremos el balón con nuestros disparos.

Kirby
Planet Robobot

¡Ni se te ocurra meterte con Kirby!

- **HAL LABORATORY**
- **PLATAFORMAS**
- **10 DE JUNIO**

Tras el buen sabor de boca que no dejó en 2014 **Triple Deluxe,** Kirby vuelve a 3DS para enfrentará a un ejército de robots que ha mecanizado todo Dream Land. Nuestro héroe atravesará niveles 2D llenos de plataformas y con dos planos de profundidad, en los que su capacidad de copiar las habilidades de sus enemigos (25 esta vez, algunas completamente nuevas) será fundamental. Además, vestirá **la armadura Robobot**, capaz de arrasar con rivales, obstáculos o trampas. La armadura también copiará habilidades enemigas para, por ejemplo, aumentar el tamaño de sus puños o transformarlos en sierras circulares, o incluso **se convertirá en nave** en zonas de disparos al estilo de los clásicos matamarcianos.

Como sorpresa, tendremos el modo **Todos Juntos, ¡Héroes Legendarios!**: hasta 4 jugadores lucharemos con poderosos jefes, cada uno con un rol (mago, espadachín, doctor y guerrero con maza), para acumular experiencia y subir de nivel. Este modo lo disfrutaremos con un solo cartucho en modo Descarga.





EN LA ESTELA DE TRIPLE DELUXE, EL NUEVO KIRBY SERÁ UN PLATAFORMAS VARIADO... ¡Y EQUIPADO CON TECNOLOGÍA ROBOT!

Kirby estrenará armadura... ¡y nueva gama de amiibo! Figuras de Kirby, el Rey Dedede, Waddle Dee y Meta Knight. Cada una nos dará una habilidad de copia específica.



Azure Striker GUNVOLT 2

INTI CREATES ■ ACCIÓN ■ VERANO (SOLO

En la secuela del frenético juego de acción y plataformas 2D jugaremos con **Gunvolt** y su rival **Copen**, capaz de copiar las habilidades de los jefes.



Disney Art Academy

HEADSTRONG ■ EDUCATIVO ■ 15 DE JULIO

El fantástico curso de Nintendo te enseñará a usar todo tipo de técnicas para dibujar o pintar **80 personajes** de las películas de **Disney** y **Pixar**.



Dragon Quest VII

SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2016

Con el subtítulo **Fragmentos de un Mundo Olvidado** nos llegará un "remake" del clásico de PlayStation: gráficos en 3D, fantasía, humor y combates por turnos en un JRPG puro.



Rhythm Paradise Megamix

NINTENDO ■ MUSICAL ■ 2016

100 minijuegos de ritmo nos esperan, 70 de ellos sacados de las ediciones de GBA, DS y Wii, y **30 totalmente nuevos**, todos derrochando humor.

Novedades







Link comienza la aventura como un soldado Hyliano novato, con uniforme y todo. Hay que avanzar un poco para adquirir el atuendo del héroe de la saga Zelda.

En este juego debuta Linkle, una especie de versión femenina de Link. Va armada con dos ballestas y sus combos a media/larga distancia son brutales.

Hyrule Warriors Legends

El multitudinario beat 'em up de Koei Tecmo llega a 3DS cargado de diversión y novedades.

NINTENDO 3DS



Género **Acción**
Compañía **Koie Tecmo**
Jugadores **1 jugador**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
La hechicera Cya ha formado un ejército para conquistar el Reino de Hyrule y encontrar al profetizado Héroe del Tiempo. La Princesa Zelda y el joven soldado Link lideran a los héroes que defienden el reino.

Adaptar Hyrule Warriors, uno de los juegos más espectaculares de Wii U, a Nintendo 3DS, era sin duda todo un reto. Recordemos que el origen de la conversión es **la petición que los fans** del juego hicieron a Nintendo, y la Gran N y Tecmo Koei aceptaron el reto... con un resultado espectacular. La entrega portátil incluye **todos los DLC** aparecidos hasta la fecha para Wii U, nuevos modos, nuevos personajes...

Más que un Musou

Hyrule Warriors Legends es un **"Musou"**, género inventado por Koei Tecmo que viene a ser una versión masificada y tridimensional de los clásicos "yo contra el barrio" que tan famosos se hicieron en los recreativos durante los 90, añadiendo además un toque de estrategia. El planteamiento clásico del género, unido a la cantidad de opciones, elementos, escenarios y personajes de The Legend of Zelda, conforman **un título completo**, adictivo, con infinidad de opciones y con un carisma digno de una saga amada por millones de jugadores. Koei Tecmo ha dado con la tecla con **el desarrollo y ritmo** de cada uno de los niveles, y también en la precisa y longeva progresión de personajes, la personalización de sus armas y habilidades y las diferencias entre cada uno de ellos.

Por regla general, cada nivel está compuesto por **zonas abiertas interconectadas** por bastiones (salas cuadradas, siempre del mismo tamaño), gobernados por "comandantes"; nuestra tarea básica es hacernos con todos los bastiones posibles acabando con los comandantes de cada uno de ellos. Un pequeño ejército nos acompaña y protege los bastiones de nuestro bando a no ser que la resistencia enemiga sea muy grande, en cuyo caso tenemos que **acudir al bastión asediado** para acabar con la terrible amenaza.

Casi desde el principio, la tarea de apropiarnos de los bastiones enemigos se alterna con misiones propias de cada nivel: guiar (y proteger) a un determinado personaje hasta una zona específica, acabar con determinados "jefes", ➲



Libera el poder de los amiibo

Legends también ofrece soporte para amiibo: con las figuras de los personajes que aparecen en el juego conseguimos recompensas y armas que no podemos encontrar de otra forma.





El Modo Hadas

Una de las novedades de esta versión de Hyrule Warriors es la inclusión de este nuevo modo, que nos permite capturar y cuidar diferentes hadas, subir su nivel de experiencia y personalizar su aspecto. Si lo hacemos correctamente, éstas nos ayudan durante la aventura. Podemos compartir nuestras hadas vía Street Pass por un tiempo máximo de 24 horas.





Cada una de las hadas aporta al jugador una ayuda durante la aventura.



Personaliza su aspecto. ¡En este número te regalamos un traje exclusivo!



A medida que avanzas en el juego y recoges objetos y recompensas dejadas por los enemigos, puedes mejorar a cada personaje y aumentar sus combos.

activar algún interruptor para abrir acceso a nuevas zonas, etc. En todo momento hay que estar atentos al estado de los bastiones y de los personajes, de las misiones principales, las secundarias y la aparición de Skulltulas... **La tensión es constante** y su vertiginoso desarrollo nos mantiene pegados a la consola.

Jugabilidad

El control es una delicia: tenemos ataque débil y ataque fuerte, defensa, rodar, arma/ítem y poder especial. A medida que recogemos los objetos que dejan algunos enemigos al morir, **mejoramos las características del personaje**, compramos pociones para potenciar nuestra



Volga, el Caballero Dragón, es uno de los primeros jefes. Cuando lo controlemos comprobaremos de lo que es capaz.





Tras enfrentarte a Ganondorf accederás a varios niveles en los que podrás controlar al "malo" de la saga Zelda. ¡Tiene combos realmente demoledores!



Al completar los episodios principales encontrarás unos inspirados en Wind Waker, exclusivos de esta versión. Controla a Tetra, Toon Link, el Rey Daphnes...



Más allá del combo

El desarrollo de Legends te lleva a buscar el combo más adecuado en cada momento, evolucionar a tus personajes, conocer los puntos débiles de los enemigos, hacer un uso efectivo de los poderes especiales...

Disfruta de la demo del juego en tu 3DS

En la eShop de 3DS hay una demo con el primer nivel del juego, en el que protegemos el Castillo de Hyrule del ejército de Cya. Manejamos a Link, Zelda e Impa y vemos lo diferentes que son en combate, y además aprendemos la mecánica básica de conquista y defensa de bastiones, y nos las vemos con un par de jefes. ¡Aquí tienes el código QR de la demo!



Usa tu 3DS para escanear este código e ir a la descarga de la demo en la eShop.

EL "FACTOR ZELDA" AÑADE CARISMA, COMPLEJIDAD, VARIEDAD Y POSIBILIDADES AL GÉNERO MUSOU DE KOEI TECMO

energía o experiencia, mejoramos las armas... Las tremendas posibilidades de personalización son uno de los puntos fuertes de Hyrule Warriors Legends y, junto al plantel de **24 personajes seleccionables**, cada uno de ellos con combos y varias armas seleccionables de lo más dispar, es lo que hace al título desarrollado por Koei Tecmo tremendamente adictivo. Eso sí, hay algún fallo: por un lado, el 3D solo puede activarse en los modelos New de la portátil y, además, si lo activamos, el frame rate se reduce de forma dramática y la velocidad general del juego disminuye. Y además, 3DS ha perdido el multijugador de Wii U, aunque ha ganado la opción de **cambiar de personaje en plena batalla**. Aún así, Hyrule Warriors Legends es tremendamente largo, aporta grandes posibilidades de personalización, integra a la perfección personajes y escenarios del universo Zelda y presenta un sistema de juego adictivo, variado y de lo más original. Desde ya, considéralo uno de los **títulos estrella** de la consola.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
El 3D (solo disponible en New 3DS) ralentiza el juego.

Diversión ★★★☆
24 personajes "evolucionables", armas, combos, secretos...

Sonido ★★★★
La nuevas versiones guiterraras de temas de Zelda. Fantástico.

Duración ★★★★
32 episodios, modo Aventura, modo Hadas... Dura meses.

Variedad de personajes y armas, su evolución y el cariño con el que se usa la franquicia.

Solo tiene 3D en New 3DS, y además ralentiza el juego. Es mejor jugar en 2D.

Nuestra opinión

La acción más divertida, en el Universo Zelda

Koei Tecmo ha aplicado su fórmula Musou sin perder un ápice de esa magia que caracteriza a la saga Zelda. Es largo, divertido, está repleto de elementos jugables y no tiene rival en el género.

Te gustará...

Más que... Senran Kagura 2: Deep Crimson

Menos que... Super Smash Bros. for 3DS

Total

88

EL DATO
Hay 14 pruebas, con sus 14 versiones extra, todas basadas en eventos de los Juegos de Río de este año

NINTENDO 3DS





Género **Deportes**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-4**
Precio **29,99 €**
olympicvideogames.com



Argumento
¡Que comiencen los Juegos Olímpicos! Mario, Sonic y sus amigos viajan a Río de Janerio para competir y demostrar que son maestros de todas las disciplinas.

Mario & Sonic en los JJOO de Río 2016

La rivalidad olímpica que ya es un clásico.

Este verano hay Juegos Olímpicos y, en el mundo del videojuego, eso significa un nuevo juego de deportes de cierto fontanero y cierto erizo. A la espera de que la entrega de Wii U llegue el 24 de julio, la de 3DS ya está disponible: Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Río 2016 tiene **nuevos deportes**, más personajes y un curioso nuevo modo. ¿Es suficiente para mejorar la fórmula?

¿De Mario o de Sonic?

Juntar a viejos rivales siempre tiene cierto morbo, y en gran medida eso nos gusta ver en **el modo historia de Mario & Sonic**, denominado Aventuras en Río: tu Mii llega a la ciudad y debe unirse a uno de los dos gimnasios principales, el de Mario o el de Sonic. Curiosamente, en este modo **se restacan deportes** de la anterior entrega de 2012, los cuales luego no se pueden jugar en el modo de eventos sueltos. Es algo interesante que le da un sentido único al modo historia, además de poder desarrollar tu propio personaje, con sus habilidades y sus trajes. **Coleccionar diferentes apariencias** es algo muy adictivo y que alarga bastante la vida de este juego. Sin duda, pasarás muchas horas en Aventuras en Río si te pones en serio con ello, aunque no sea el modo más variado ni la historia sea gran cosa. Al menos, podrás repetirla con el otro bando cuando te apetezca para desbloquear más



De todo un poco
Hay 40 personajes en total, 20 del universo Sonic y otros tanto del universo Mario. Son más que nunca, pero en cada deporte solo pueden participar algunos de ellos. Mario y Sonic son los únicos seleccionables en cualquier prueba.





Hay dos modos principales: Aventuras en Río, un modo historia en el que jugamos con nuestro Mii, y Río 2016, en el que manejamos a Mario, Sonic y Cía.



Los eventos extra proponen una variante más fantástica de los deportes que jugamos normalmente. ¿Nadar contra un tsunami? ¡Por qué no!

LA PANTALLA TÁCTIL sirve para distintas cosas en cada deporte. En el golf, por ejemplo, es fundamental para pegar un golpe perfecto.

EN GRÁFICOS el juego está muy bien y todos los personajes, de Mario o de Sonic, están recreados con bastante mimo, igual que los escenarios.

CADA DEPORTISTA cuenta con unas estadísticas propias. Mario es el más equilibrado de todos, pero Sonic no se queda lejos.

LOS CONTROLES aparecen a veces en la pantalla táctil junto con alguna información relevante.

MARIO Y SONIC COMPITEN EN UNOS JJ.OO. COMPLETÍSIMOS EN DEPORTES Y MODOS

cosas. El otro gran modo de juego es **Río 2016**, que tiene los **14 eventos olímpicos** principales y que cuenta con los personajes que todos conocemos y adoramos, pues en el modo historia te limitas a competir con tu Mii, sin manejar a tus héroes. Son 14 en total e incluyen desde fútbol y golf hasta lanzamiento de jabalina o tenis de mesa. A cada uno de ellos hay que sumar **sus variantes 'extra':** si en el modo normal los deportes son serios y fieles a lo que harán los deportistas en Brasil, los modos extra son giros originales y ambientados en ideas de los juegos de Mario y Sonic.

Entre 'amigos'

Los 14 deportes os los desglosamos más adelante, y todos se pueden jugar contra amigos en modo local. Con un solo cartucho, será posible jugar con hasta cuatro de ellos, y quizá aquí es donde más brilla el juego. Aunque **los personajes tienen su identidad** y sus estadísticas que los diferencian, la verdad es que el juego es muy fácil y romper récords o quedar el primero

Mejor con tus amiibo

Si tienes un amiibo de Mario (de cualquier serie) o el de Sonic de la serie SSB, podrás potenciar sus versiones virtuales a lo largo de todo ese día y en todas las pruebas en las que los uses. ¡Serán súper deportistas!



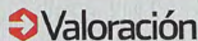
Las 14 pruebas

Os contamos de qué trata cada evento olímpico incluido en el juego y les ponemos nota.

Fútbol

No hay mucho que os podamos decir sobre el fútbol que ya no sepáis: hay toads y yoshis de colores para llegar a 11 personajes y manejamos al que más cerca esté del balón. Marcar es fácil, pero defender no tanto, así que hay que jugar bien.




Valoración ★★★★

Golf

No es tan profundo como Mario Golf, pero este deporte ha vuelto a ser olímpico tras un siglo desaparecido, así que SEGA se ha esforzado en hacerlo divertido. Los cambios en las pistas en el modo extra lo hacen el deporte más profundo y variado.



Valoración

★★★★

100 metros

Una de las pruebas más importantes de los juegos olímpicos. Aunque Sonic y Shadow juegan con ventaja, eso no significa que Yoshi no pueda salir vencedor. Eso sí, vas a acabar con dolor de manos tras intentar romper tu récord un par de veces.



Valoración ★★★☆

100m. vallas

Esta variante del anterior evento es igual de agotadora y entretenida, pero se le suma que hay que estar pendiente del momento exacto para saltar y ganar velocidad al tocar el suelo. Compleja y adictiva, su modo extra lo hace todavía mejor evento.



Valoración ★★★★

Salto de longitud

Waluigi juega con ventaja en esta modalidad, ¡tiene las piernas muy largas! Quizá no esté pensado para todo el mundo, pero su mezcla de coordinación y pulsación colérica de botones lo hace bastante entretenido.



Valoración ★★★☆

Jabalina

Dominar el lanzamiento de jabalina es francamente difícil, y si a esto le sumamos que sus personajes nos dan bastante igual, tenemos uno de los peores eventos del juego. El modo extra tampoco hace mucho por sumar puntos en su favor.



Valoración ★★☆☆

Natación 100m libres

La natación puede resultar agotadora para las manos, pero es realmente competitiva y adictiva. Conseguir buenos récords, además, cuesta una barbaridad y su modo extra le da un giro la mar de interesante. Además, está Tails.



Valoración ★★★☆

Tiro con arco

Uno de nuestros eventos favoritos por su mezcla de precisión en el control y de preparación a la hora de disparar. El evento extra es fantástico, pero ya solo en el modo normal es un vicio. Hacer una diana no es nada fácil...



Valoración ★★★★

Boxeo

Mario y Sonic por fin van a darse lo suyo... El boxeo es muy divertido, y aunque a veces es complicado saber cómo hay que moverse o golpear para ganar, con un poco de maña es posible hacer combates perfectos. ¡Chúpate ese gancho, Zabok!



Valoración ★★★★

Tenis de mesa

También conocido como ping-pong. No podemos decir que sea nuestro favorito porque somos más de tenis, pero hay cierta dificultad que lo hace adictivo. Sus personajes no son muy carismáticos, pero su modo extra aporta mucho.



Valoración 

Vóley playa

El vóley playa es bastante divertido y, al poder jugarse entre pocos personajes, se convierte en un duelo bastante personal cuando se juntan Mario y Sonic. Os recomendamos estar muy pendiente de los movimientos del rival, que chivan cómo van a rematar.



Valoración ★★★★

Hípica

El control del caballo es mejorable, sus personajes no son carismáticos y el ritmo de todo el evento es un poco lento. Por fortuna, la versión extra incluye obstáculos bastante originales de los mundos de Mario y de Sonic que mejoran la cosa.



Valoración 

BMX

Acostumbrados a Mario Kart, se nos hace extraño manejar a Mario y compañía con otro vehículo, pero que las diferencias de control no te engañen: aquí lo importante es quedar el primero. El evento extra aporta mucho pique en el multi.



Valoración ★★★★

Gimnasia rítmica

Que no te engañe su nombre: la gimnasia rítmica es muy dura y conseguir una buena puntuación exige bastante buen ritmo y perseverancia. Quizá no es el evento con más acción de todos, pero es muy diferente a todos los demás.



Valoración ★★★★

CADA EVENTO ES ÚNICO EN SU PROPUESTA Y TIENE UNA VARIANTE LOCA, POR LO QUE NO LLEGAN A CANSAR JAMÁS

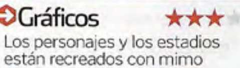
en todas las competiciones es **sumamentece sencillo**. Esta es una de las pegas del juego, a lo que se suma que no se pueda jugar con todos los personajes en las competiciones que queramos.

Divertido pese a todo

Por fortuna, extras como el nuevo modo **Maratón de Bolsillo** palian estos problemas. Este modo nos permite acumular dinero del juego para comprar trajes para nuestro Mii, siempre y cuando llevemos la consola encendida y en nuestra mochila o bolsillo. No hay que hacer nada, y si te encuentras con gente en StreetPass recibes más pasta. Así pues, aunque Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Río 2016 no es un juego sobresaliente, tiene contenido para dar y tomar y **sus deportes tienen todos miga**. Cogerles el truco es sencillo, pero dominarlos lleva más tiempo. Y como decíamos, siempre se disfruta un poquito del simple hecho de ver a Mario y Sonic rivalizando en un mismo juego, sobre todo cuando hay boxeo de por medio.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos 
Los personajes y los estadios están recreados con mimo

Diversión ★★★
Varios minijuegos a dominar y muchos personajes.

Sonido ★★
Melodías pegadizas y efectos de sonido apropiados

Duración ★★★
Quizá no sea muy largo, pero el multijugador ayuda.

Muchos personajes y muchos deportes. Multi con un cartucho. Los eventos extra.

Modo historia corto. No se pueden elegir los personajes para cada evento.

Nuestra opinión

Una buen recopilación de deportes olímpicos

Como cabía esperar, todos los deportes olímpicos tienen su miga y divierten, y aunque el modo historia no sea lo mejor del juego, compartirlo con amigos da para buenos ratos.

Te gustará...

Más que... Mario & Sonic en Londres 2012

Menos que... Mario Golf: World Tour

Total

81

EL DATO
Todos los muñecos de Marvel, 28 en total, son compatibles. Cada uno con sus poderes.





Género **Acción**
Compañía **Disney**
Jugadores **1-4**
Precio **29,95 €**
infinity.disney.com/es



Argumento
Conscientes de que jamás podrán derrotarlos, Ultrón y Loki han engañado a los héroes de Marvel para que peleen entre ellos. ¡Divididos, caerán y los villanos conquistarán el Universo!

Disney Infinity 3.0 Campos de Batalla Marvel

En Wii U se libra una "Civil War"diferente.

Para ponernos los dientes largos de cara al estreno de "Capitán América: Civil War" el 29 de abril, llega **un nuevo play set** para **Disney Infinity 3.0** (hay que tener ese juego para poder jugarlo) en el que vivimos intensas peleas de superhéroes con todas las figuras de héroes Marvel que han salido para Disney Infinity 2.0 y 3.0. Podemos disfrutarlo en solitario, claro, pero su gran atractivo es que, por primer vez, Disney Infinity ofrece **multijugador local** para hasta cuatro jugadores.

Super Smash Marvel

Disney Infinity 3.0 Campos de Batalla Marvel es, básicamente, **un clásico beat 'em up** que enfrenta a superhéroes y villanos en una arena de batalla al estilo de Super Smash Bros., pero con los personajes de Marvel y su propio argumento, diferente al de la peli "Civil War". Hay dos modos, Historia y Versus, que ofrecen una experiencia muy diferente. El **modo Historia** está más centrado en jugar en solitario, aunque también podemos hacerlo en cooperativo, y se compone de niveles en los que luchamos contra



Esta arena me suena...
Las alcantarillas de Manhattan, la base lunar de S.H.I.E.L.D., el Monte de Asgard, las Minas de Wakanda... Todo estos escenarios te sonarán si eres fan de Marvel, y es que las 8 arenas están inspiradas en escenarios de los héroes.



Cada héroe o villano tiene habilidades especiales. En el caso de las figuras de Disney Infinity 2.0 se han actualizado para ofrecer nuevos combos y ataques.



El juego tiene dos modos principales: Historia, para uno o dos jugadores, y Versus, que permite combates para hasta cuatro jugadores en diversos submodos.



LOS HÉROES (y villanos) cuentan con un árbol de desarrollo: iremos aprendiendo nuevos y poderosos ataques.

DESTRUCCIÓN A NUESTRO PASO: los escenarios son cerrados y muchos de sus elementos, incluidas las plataformas, se pueden destruir.

La hora de las tortas

Los combates para hasta cuatro jugadores, sólo en modo local eso sí, son puro espectáculo arcade: control sencillo, destrucción y superpoderes.

Nuevas figuras

En el play set viene la figura del Capitán América sin máscara. Por separado, se han lanzado Pantera Negra (debuta en el cine con "Capitán América: Civil War"), la Visión, Spider-Man con su traje negro y Ant-Man.

CAMPOS DE BATALLA MARVEL ES PURA ACCIÓN Y DIVERSIÓN MULTIJUGADOR PARA TODOS LOS PÚBLICOS

uno o dos enemigos con la ayuda de un aliado. A lo largo de la batalla nos ofrecen **Power Discs** de personajes extras (aunque no los tengamos) para lograr ventajas frente a nuestros contrincantes. Al ir superando niveles, se desbloquean desafíos extra, en total 28. El modo historia no es complicado y se supera en unas dos horas.

Batalla total

Lo mejor del play set es **el modo Versus,** que nos ofrece diferentes submodos de juego multijugador para hasta 4 superhéroes o villanos: Campo de batalla, Superhéroe, Héroe de la colina, Reyerta o personalizar nuestra propia partida. Versus compensa la duración del modo Historia, y trae un sorpresón: además de con tus figuras, puedes jugar con **otros tres personajes Marvel** que cambian cada semana, aunque no tengas su muñeco. Por tanto, Disney Infinity 3.0 Campos de Batalla es una buena opción para aquellos que busquen algo diferente y sus combates resultan de lo más entretenidos y adictivos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Personajes mejor realizados que en anteriores play sets.

Diversión ★★★
Combates variados y diferentes a los que D.I. suele ofrecer.

Sonido ★★★
Buen doblaje al español y una banda sonora apropiada.

Duración ★★★
El modo Historia es muy breve, pero el Versus lo compensa.

El sistema de combate ha mejorado. Poder jugar con todos los héroes de Marvel.

El modo Historia dura un suspiro, y solo ocho arenas de combate saben a poco.

Nuestra opinión

Los héroes de Marvel desatan sus poderes

Un juego de lucha que es puro arcade, con momentos de frenética acción. Mola que recupere a las figuras Marvel de 2.0 (además de las nuevas). ¡Con ellas vuelve todo su carisma!

Te gustará...

Más que... Los Vengadores: Batalla por la Tierra

Menos que... LEGO Marvel Super Heroes

Total

80



La historia de Stella Glow avanza gracias a escenas de anime intercaladas entre cada episodio y con pantallas estáticas de diálogos entre los personajes.

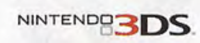


Cada vez que un personaje ejecuta un comando de ataque o magia disfrutamos de una resultona escena de animación que desvela el resultado de la acción.













Género **Rol / Estrategia**
Compañía **Imageepoch**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
atlus.com/stellaglow

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Estupendo RPG táctico que hará las delicias de los fans del género. Exigente y con muchas horas de juego.

Total
82

Stella Glow

Las brujas despliegan todo su carisma.

La malvada **bruja Hilda** amenaza al mundo, y el joven Alto va a reclutar y entrenar a 4 aprendices de bruja, pues solo ellas tienen el poder para detener a la villana. Este es el argumento del último juego de **rol táctico** del estudio **Imageepoch**. Responsables de juegos como los Luminous Arc de DS (de los que este título es sucesor) y codesarrolladores de Yoshi's New Island (3DS), el estudio ha cerrado tras lanzar Stella Glow. Y se despiden a lo grande.

Mejor por turnos

Stella Glow es un eficaz juego de rol táctico que cuenta una entretenida historia llena de personajes carismáticos, y que nos ofrece **batallas estratégicas** que se desarrollan en escenarios isométricos por los que desplazamos a nuestros personajes por turnos. Su sistema de juego es sencillo, sin complicaciones y con los elementos justos para satisfacer a los jugadores más exigentes. Y en él destaca la personalización de los personajes, profunda y que nos permite **diseñar el equipo a nuestra medida**, estando muy por encima de la media. Además, entre combates el prota socializa con las brujas en escenas de diálogos, desbloqueando así **nuevas habilidades mágicas**. En nuestra opinión, este juego es una gran obra que ofrece horas de diversión exigente. Una lástima que llegue en inglés.





Mantener el ritmo de pulsaciones del botón A es crucial para dirigir la nave sin chocar mientras dispara automáticamente, aunque podemos apuntar con el stick.



Los luminosos enemigos van dejando potenciadores, pero también los temidos virus y créditos canjeables por antivirus, multiplicadores y mejoras. ¡Dosifícalas bien!





Nintendo eShop



7

Género **Arcade**
Compañía **Squarehead**
Jugadores **1**
Precio **8,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Muy recomendable, adictivo y exigente arcade interestelar, aunque un viaje corto en contenido y rejugabilidad.

Total
80

Star Ghost

Para amantes de los buenos ret(r)os.

Cuando un ex programador de Retro Studios se monta su propia nave y contrata a David Wise (ex compositor de Rare) como copiloto, sólo puede salir algo grande, por modesto que sea el proyecto: un **arcade espacial** de scroll horizontal de corte clásico que sorprende por su **atípico control**, tan simple como pulsar 'A' al ritmo adecuado para mantener la nave a flote mientras dispara sola.

Un vicio de otro planeta

Del planeta de los simios, porque Star Ghost es, en esencia, la adaptación de las **fases de barril cohete** de DKC Returns y Tropical Freeze al género matamarcianos a través de **12 sectores** con no más de seis tramos cada uno. Aunque sus fondos no cambian demasiado, la variedad está en la alternancia de situaciones: desde destruir hordas de coloridos organismos hasta esquivar asteroides o huir de una nave centinela, y aunque la estructura se vuelve repetitiva, las fases se generan de forma aleatoria para que ninguna partida parezca igual. Dada su **desafiante dificultad**, la clave está en dosificar los créditos para comprar potenciadores como velocidad y dispersión del disparo, misiles, radio de tracción o los socorridos "continuar". Su **falta de modos y ranking online** lo hacen poco rejugable, pero sigue siendo un exclusivo muy recomendable.



La explosión de luces y color es un espectáculo visual a lo largo de sus doce mundos, cuya dificultad exige equiparse con mucha cabeza.



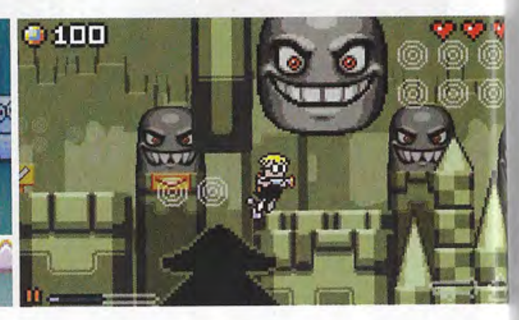
El aspecto retro es una pasada, y el diseño de niveles es genial. Además, tiene 5 mundos muy diferenciados, en los que hay detalles que modifican la jugabilidad.



La profundidad luce de maravilla. Además, contamos con info extra en la pantalla táctil. El juego también ha salido en Wii U, donde tenemos off-TV.







Nintendo eShop



3

Género **Plataformas**
Compañía **Renegade Kid**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Siendo continuista, supera en todo al primer juego. Es dificilísimo y algo simplón, pero a la vez muy divertido.

Total
79

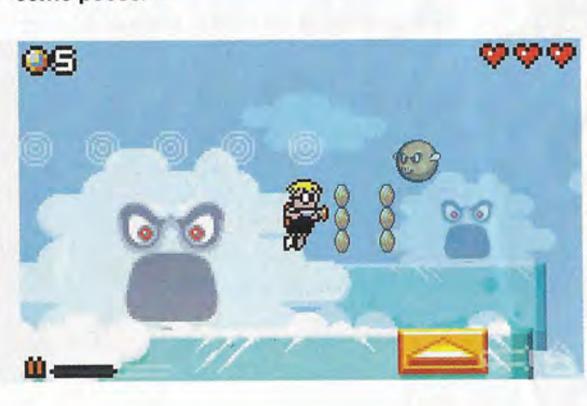
Mutant Mudds Super Challenge

Cuando superar cada pantalla es todo un éxito.

Los estudios indis han encontrado en la moda retro su ecosistema perfecto, como van demostrando diferentes joyas del píxel en la eShop. Pero la era de los 8-16 bits no sólo se caracterizaba por los sprites, sino también por **una terrible y exquisita dificultad**. Si echáis de menos esa sensación de querer estrellar el mando contra la pared, esta secuela es lo que estabais esperando.

Ley del ensayo y error

Sólo hay una manera de superar cada nivel: muriendo muchísimas veces para ir viendo qué no hay que hacer. De hecho, a los que no jugasteis el primer Mutant Mudds seguramente os cueste **un buen número de vidas** incluso dar los primeros pasos. ¿Y eso es divertido? Pues sí, y mucho. Max tiene un salto con propulsión muy limitada y **una pistola de agua** de corto alcance, aguanta tres toques de enemigos, y cualquier pincho acaba con él en el acto. Además, se mueve entre tres planos de profundidad, algo que adquiere especial relevancia en nuestra 3DS. Estos ingredientes ya estaban en la primera entrega, y ahora Max ha vuelto con power-ups, jefazos finales, 40 niveles, 20 personajes ocultos (¡vaya cameos!), coleccionables y pantallas secretas. En su contra sigue la casi absoluta falta de opciones y cierta sensación de repetición en el desarrollo, pero es muy económico y **atrapa y reta como pocos.**



Tiene cross-buy: comprando la edición de 3DS o Wii U descargamos la otra gratis. Y viene con descuento si tenemos la primera parte.

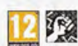
ANÁLISIS DEFINITIVO

Super Smash Bros. está completo, con todos sus DLCs ya disponibles. Es la hora de su valoración final.

Wii U







Género **Lucha**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **4** (3DS) **8** (Wii U)
44,95 € (3DS) **59,95 €** (Wii U)



Argumento
Personajes míticos de Nintendo, y otros muchos invitados, se enfrentan en la batalla definitiva.

Super Smash Bros.

El sueño de los luchadores se convierte en videojuego.

Hace ya un año y medio que salió el juego de lucha más grande que jamás haya pasado por una consola de Nintendo. Primero llegó a **Nintendo 3DS** y un mes más tarde a **Wii U**, y ya entonces era un juego rebosante de personajes, modos y contenidos. Pero la diversión ha ido aumentando con la llegada de nuevos luchadores, hasta que Bayonetta y Corrin han cerrado el capítulo de DLCs. **Super Smash Bros. está completo**, y por eso volvemos a valorarlo.

Los 58 guerreros

No era una locura pensar que tras el lanzamiento llegarían más personajes vía DLC. Lo que no podíamos imaginar era que el elenco se completaría con **nombres tan legendarios**, todos para las dos versiones del juego. El primero en llegar fue **Mewtwo**, en un primer momento un regalo si tenías ambas versiones. Ahora puedes bajártelo de pago, con descuento si lo compras para Wii U y 3DS, igual que todos los personajes posteriores: **Lucas** y **Roy**, **Ryu** de Street Fighter... Y, por si eso nos parecía poco, después llegó lo que nadie esperaba; **Cloud** de Final Fantasy VII. **Corrin** y la esperadísima **Bayonetta** (ganadora de la votación de los jugadores) cerraron la plantilla. Algunos de los personajes han traído consigo también nuevos escenarios ambientados en sus propios juegos. Y, como guinda, han ido llegando **vestimentas** para los luchadores Mii, también de pago.

Gracias a todo este nuevo contenido, ha aumentado mucho más la



Escenarios
Algunos personajes descargables han traído sus propios escenarios. Ryu llegó con su clásica arena de Street Fighter II, Cloud con un escenario en Midgar en el que aparecen eones, y Bayonetta con la torre del reloj de Umbra.





Batallas multijugador (para hasta 4 en 3DS y hasta 8 en Wii U) entre los personajes más míticos de los videojuegos es lo que nos ofrece Super Smash Bros.



Por fin se unió al elenco Bayonetta, un personaje que muchos estaban pidiendo a gritos en Super Smash Bros. Cuidaos mucho si os las veis con ella.



LA VERSIÓN DE 3DS sorprendió al mundo: es el primer SSB portátil y capta toda la experiencia, con los mismos luchadores que en Wii U y sus propios escenarios y modos.



LA PANTALLA TÁCTIL permite ver el porcentaje de los contrarios. Si pulsamos sobre uno, en la pantalla superior aparece remarcado para que podamos localizarle enseguida en la batalla.

Serie amiibo Super Smash Bros.

Si pensabais que la "amiibomanía" terminaría con los 51 personajes iniciales con los que contaba Super Smash Bros. estabais equivocados. La llegada de nuevos luchadores al juego traía consigo sus respectivos amiibo. Faltan por confirmarse la fecha de lanzamiento de Bayonetta, Cloud y Corrin, y con ellos ya estarán los 58 luchadores del juego. En SSB, los amiibo se convierten en luchadores virtuales a los que entrenas luchando contra ellos, y que después pelean a tu lado. La figura guarda sus estadísticas en su chip.



CADA UNO DE LOS 58 PERSONAJES TIENE SUS PROPIOS MOVIMIENTOS DE COMBATE Y HABILIDADES ÚNICAS

variedad en los combates. A su vez, el juego, tanto en 3DS como en Wii U, ha recibido **actualizaciones** que han mejorado la estabilidad online (aunque sigue habiendo alguna ralentización) y pulido el equilibrio entre personajes, lo que hace de SSB una experiencia casi perfecta.

Indispensable

Todo esto se ha añadido a lo que el juego ya traía de serie, y que era muchísimo, como **infinidad de modos** que van más allá de las peleas online. Los que más destacan son, en 3DS, el modo Smashventura, y en Wii U el Mundo Smash. Sin olvidar los míticos Desafíos y el Editor de fotos, la compatibilidad con los amiibo (en la que este juego fue pionero) y **una galería de trofeos** que es todo un museo de la historia de Nintendo y de los videojuegos en general. Por eso, a día de hoy, Super Smash Bros. es **el juego de lucha más grande** y ambicioso jamás creado para cualquier consola. ¿Tú aún no te has unido al combate?

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Fluidez y gran nivel de detalle hasta en multijugador.

Diversión ★★★★
La diversión es infinita, ya sea en compañía o en solitario.

Sonido ★★★★
Temas míticos remezclados en una banda sonora de ensueño.

Duración ★★★★
No tiene límite. Puedes echarle tantas horas como quieras.

La experiencia de juego ha aumentado. Hay mucha más variedad en los combates.

Sigue ralentizándose de vez en cuando al jugar online con muchos jugadores.

Nuestra opinión

El mejor juego de lucha que hemos probado

En este juego puedes enfrentar a Link y Cloud, Mario y Sonic, Ryu y Samus... Es el crossover de videojuegos definitivo, y el juego de lucha más grande y con más contenido jamás diseñado.

Te gustará...

Igual que... Mario Kart 8

Igual que... Splatoon

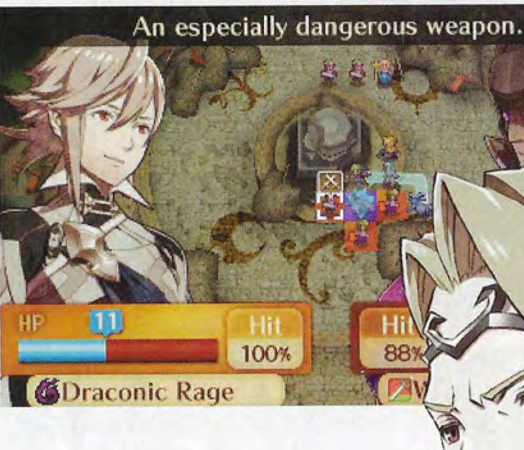
Total

97











- ROL TÁCTICO
- INTELLIGENT SYST.
- 20 DE MAYO

Fire Emblem Fates

Un héroe, dos reinos y el mejor rol táctico.

Tras el éxito de Fire Emblem Awakening, los jugadores pedían una nueva ración del mejor rol táctico, y vaya si la van a tener: esta nueva entrega, Fire Emblem Fates, será la más grande y ambiciosa de la historia de la mítica saga. Y es que llegará en tres versiones diferentes (dos físicas y una descargable) con líneas argumentales distintas, y cada una con una duración comparable a Fire Emblem Awakening.

La historia de Corrin

El protagonista, Corrin, será personalizable, y su corazón se encontrará dividido en el conflicto entre los pacifistas de Hoshido (su tierra natal) y los belicistas de Nohr (donde fue adoptado). Estirpe será la edición más fácil y asequible para principiantes en el género, y en ella tomaremos partido por Hoshido, cuyo reino deberemos defender. Por su parte, Conquista tendrá una dificultad más elevada, y nos instará a cambiar desde dentro el agresivo reino de Nohr. También habrá una tercera línea argumental, Revelación, en la que Corrin conseguirá poner de acuerdo a Hoshido y Nohr para que luchen juntos contra una amenaza mayor. Revelación llegará a través de DLC un poco más tarde (el 9 de junio), aunque si adquirís la edición especial del juego tendréis acceso desde el 20 de mayo



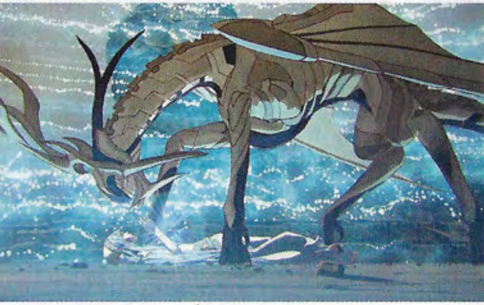
Estrategia y control

El juego ha sido diseñado pensando en **las dos pantallas** de nuestra 3DS. Disfrutar de toda la información de nuestras unidades en la pantalla táctil mientras la batalla se libra en la pantalla superior es un lujazo.



Las escaramuzas de las batallas estarán presentadas con vistosas animaciones.





EL CORAZÓN DE CORRIN ESTARÁ DIVIDIDO EN EL CONFLICTO ENTRE LOS DOS REINOS

A Corrin (derecha) ya lo hemos conocido como personaje jugable en Super Smash Bros. Xander (izquierda) es el hijo primogénito del rey de Nohr.

Edición especial

Nintendo lanza esta New Nintendo 3DS XL en blanco y negro con los emblemas de las dos familias enfrentadas en la aventura: Hoshido y Nohr. No incluye el juego preinstalado, pero es realmente alucinante. ¡No nos digas que jugar Fates en ella no es de fan total de la serie Fire Emblem!











Batallas

Como en anteriores entregas, moveremos a nuestros personajes a través de un amplio escenario, y tendremos que combatir cuando entren en conflicto con miembros del bando enemigo. Las batallas serán largas y apasionantes.

a las tres versiones. Eso sí, puede que a estas alturas ya sea difícil reservar dicha edición especial, pues la demanda es muy alta.

Rol y estrategia

Jugablemente continuará la senda de sus predecesores y perfeccionará aún más la experiencia de juego con unas épicas y emocionantes batallas de rol y estrategia por turnos. Habrá un nuevo modo llamado "Mi castillo", en el que personalizaremos nuestra guarida construyendo edificios. En este lugar será donde nuestros personajes interactúen y establezcan relaciones personales entre batalla y batalla. Además, podremos visitar los castillos de otros jugadores gracias a StreetPass. Por otra parte, las figuras amiibo de Marth, Ike, Lucina y Daraen nos permitirán reclutar a estos personajes de anteriores entregas de Fire Emblem.

Primera impresión

- **Tendrá aún mucho más contenido que Awakening.**
- **No va a ser fácil hacerse con una edición especial.**



Los personajes serán muy carismáticos, y sus historias cambiarán según la edición.





PERFECCIONARÁ AÚN MÁS LA EXPERIENCIA DE JUEGO CON SUS EMOCIONANTES BATALLAS DE ROL Y ESTRATEGIA POR TURNOS

Aunque veáis estas imágenes en inglés, el juego llegará aquí con los textos traducidos al castellano.



Elige edición

Dependiendo de la versión que elijáis, Corrin tomará una decisión u otra. Pero no os preocupéis, porque ya tengáis Estirpe o Conquista podréis adquirir las otras dos líneas argumentales mediante DLC.



LO MEJOR DEL AÑO EN 3DS

Mis expectativas para este juego son muy altas. De hecho, creo que va a ser el mejor juego del año para 3DS (al menos para mi gusto), y eso que 2016 va camino de ser el año con mayores bombazos para la consola. Superará a Awakening en muchos aspectos, y aquel juego ya era una maravilla.



Los combates serán por turnos, e incluirán hechizos de Shin Megami Tensei y el clásico sistema de fortalezas y debilidades en las armas de Fire Emblem.



Las canciones están producidas por Avex Group, empresa líder en el sector musical en Japón. Por suerte, todas las voces llegarán intactas, en japonés.









- ROL
- ATLUS
- 24 DE JUNIO



Mapas y chats

En la pantalla del GamePad veremos los típicos (y útiles) mapas, y también nos comunicaremos con **otros personajes** del juego mediante un chat tipo WhatsApp. Eso sí, no habrá Off-TV.

Tokyo Mirage Sessions #FE

Shin Megami Tensei y Fire Emblem, unidos.

Este crossover entre las míticas sagas Shin Megami Tensei y Fire Emblem (conocido en Japón como Genei Ibun Roku #FE) llegará a nuestro país el 24 de junio. Será el lanzamiento rolero más destacado del año para Wii U.

Pop y magia en Tokio

Tal como podéis deducir por su nombre, el juego se desarrollará en el Tokio contemporáneo (localización habitual de los Shin Megami Tensei), en barrios reales como Shibuya y Harajuku. Allí, nuestros protagonistas serán jóvenes artistas que aspiran a ser estrellas del pop mediante la agencia de talentos Fortuna Entertainment. Sin embargo, pronto conocerán un gran secreto: en realidad, el verdadero objetivo de Fortuna es defender Tokio reclutando a individuos capaces de controlar a los Mirages, unas criaturas de una dimensión paralela inspiradas por personajes de Fire Emblem. ¿Y por qué hacerlo a través de una agencia de talentos? Pues porque los Mirage se sienten especialmente atraídos por los sueños de la gente. Por lo tanto, habrá que pelear con la ilusión de nuestros sueños y el poder de los Mirage.

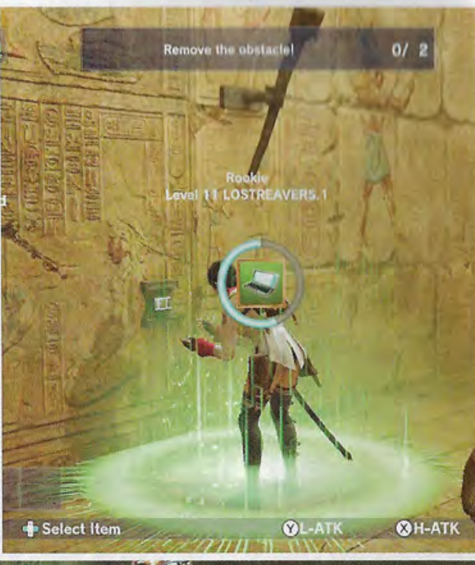
Primera impresión

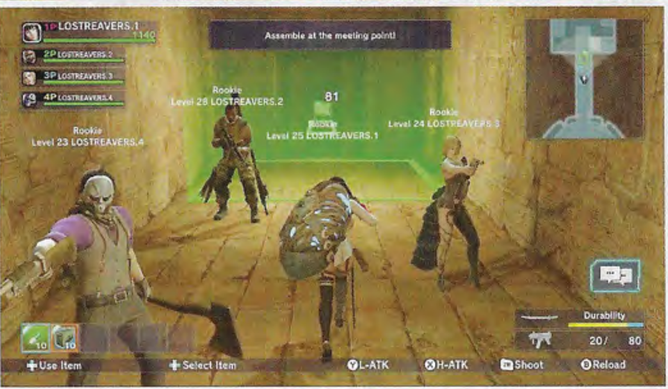
- **Dos sagas que amamos unidas, y con novedades.**
- **Los textos llegarán en inglés, una pena.**



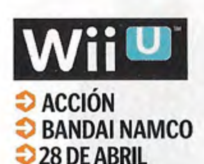












- ACCIÓN
- BANDAI NAMCO
- 28 DE ABRIL



Listo para Europa

En su versión japonesa había **chat de texto táctil** en la pantalla del mando, y también se podía jugar en solitario. A ver si estas características se mantienen en Europa.

Lost Reavers

Este botín hay que dividirlo entre cuatro...

Estamos disfrutando a tope con Pókken Tournament y Bandai Namco ya tiene listo otro juego exclusivo para nuestras Wii U: Lost Reavers será un "free to play" descargable y multijugador, en el que tú y tres amigos tomaréis el papel de buscadores de tesoros para sumergiros en misteriosos templos en busca de vuestro botín. Eso sí, no estaréis solos... ¡cuidado con los muertos vivientes!

Cuatro cazatesoros

Los cuatro personajes del juego estarán predefinidos: la japonesa Sayuri, buena a todas las distancias gracias a su katana y su subfusil; Dwayne, ideal para atacar de lejos con su ametralladora y su bazuca; Victoria, quien con sus revólveres acaba con los enemigos con disparos certeros; y ShadowStalker, muy contundente a corta distancia con su escopeta y su cuchillo. Juntos explorarán templos en los que resolverán puzles y, sobre todo, combatirán contra zombis y otros enemigos sobrenaturales (incluidos jefes) en una emocionante mezcla cooperativa de beat 'em up y shoot 'em up. El objetivo será encontrar los tesoros y llevarlos al punto de extracción. Si un personaje cae, sus amigos podrán sanarlo... pero si caemos todos, veremos el "game over". Nuestros personajes subirán de nivel y conseguirán nuevo armamento, y habrá micropagos voluntarios. Sale a la venta en la eShop el 14 de abril, pero desde ya puedes descargarte la beta online para probarlo.

Primera impresión

Un título novedoso en el catálogo de Wii U... y gratis.

Pocos personajes distintos.





LEGO Star Wars El Despetar de la Fuerza recreará todos los momentos de la peli y añadirá escenas inéditas con detalles desconocidos de la historia.



El X-Wing, el Tie Fighter o el Halcón Milenario serán algunas de las naves que pilotemos para librar batallas en escenarios abiertos y en el espacio exterior.







Wii U

- AVENTURA
- TT GAMES
- 28 DE JUNIO

LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza

La Fuerza es intensa en ti, muñeco.

Este verano, la fiebre Star Wars que vivimos a finales de 2015 resucitará gracias al juego de LEGO que adaptará Star Wars Episodio VII: El Despertar de la Fuerza. Una aventura que va a tener la magia de la saga galáctica, el humor de los juegos de LEGO y, atención, novedades jugables en las escenas de acción y en la resolución de puzles. ¿Será este el juego de LEGO novedoso y refrescante que estamos esperando?

Más allá del cine

El Despertar de la Fuerza recreará todas las escenas de la peli, y nos mostrará también momentos inéditos como la captura de los Rathtars por parte de Han y Chewbacca o escenas previas de Lor San Tekka, el personaje con el que se reúne Poe Dameron al principio de la peli. Y, por supuesto, jugaremos con todos los protagonistas, desde Rey y Finn a BB-8. Pero, además, este LEGO se va a atrever con interesantes (y muy necesarias) novedades jugables. Por ejemplo, por primera vez nuestros personajes podrán cubrirse en los tiroteos y asomarse para disparar, dando lugar a batallas de blaster muy emocionantes. Y, al resolver puzles, podremos convertir un mismo montón de piezas en máquinas o vehículos distintos a nuestra elección, para solucionar la situación de maneras diferentes. Por último, las batallas de naves serán muy importantes, tanto en escenarios abiertos en diversos planetas como en espacio exterior.

Primera impresión

- **Novedades jugables.**
- **¿Demasiados LEGOjuegos?**



GamePad y también en 3DS

Aunque no se ha especificado el uso del **GamePad**, en el reciente **LEGO Vengadores**, en cooperativo, un jugador podía jugar en la tele y otro en la pantalla del mando. ¡Ojalá se mantenga en este juego! Ah, y también habrá **versión 3DS**.



Por primera vez en un LEGO, elegiremos qué objeto queremos construir entre varias opciones. Añadirá variedad a los puzles.

Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de la Revista Oficial

¡Por solo 33€! Sin gastos de envío añadidos

+

El amiibo que más te guste: Wario, Mewtwo o Totakeke. ¡Elige!

RECUERDA: Ahora los amiibo también son compatibles con tu consola portátil. Úsalos en WiiU, New Nintendo 3DS y, usando el nuevo accesorio Lector grabador NFC en tu Nintendo 3DS o tu Nintendo 2DS.



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso



Los juegos de Star Fox

Llega nueva entrega a Wii U, así que toca dar un buen repaso a la historia de la saga.



+info
Shigeru Miyamoto es, una vez más, el principal creador de la franquicia. El genio volvió a inspirarse en su infancia para dar forma a otra saga histórica.

Este mes la historia empieza más cercana al presente, en la época de los 16 bits, cuando **Super Nintendo luchaba con la Mega Drive de SEGA** por la hegemonía de los videojuegos. Es verdad que en Japón la victoria de SNES fue apabullante, pero en EE.UU. y, sobre todo, en Europa, la cosa estuvo muy reñida. Esta "guerra" motivó continuamente a los desarrolladores de Nintendo a encontrar **nuevos avances técnicos con los que marcar la diferencia**, y no fueron pocos los juegos que nos hicieron pensar que estábamos prácticamente ante un nuevo hardware. En 1993, cuando todavía la PlayStation o el 32X no eran más que proyectos, la compañía de Kioto hizo tambalear los cimientos del videojuego una vez más. Un juego de entorno y personajes tridimensionales, construidos a base de polígonos, iba a verse por primera vez en una videoconsola.

El poder de innovar

Retrocedamos un poco a los circuitos de NES. Años antes del lanzamiento oficial de Star Fox, la compañía **Argonaut Software** estaba desarrollando un juego de naves vectorial para la primera sobremesa de Nintendo. La llegada de SNES trasladó el trabajo al "cerebro de la bestia" donde, llegados a un punto, mostraron su desarrollo a los directivos de 'la Gran N' con un sincero "hasta aquí podemos llegar" que, en realidad, escondía unos planes muy ambiciosos: **la creación de un nuevo chip** que, incluido en el cartucho del juego, sustituyese prácticamente al procesador de la consola para generar gráficos tridimensionales. En Nintendo no se lo pensaron mucho para aprobar



SNES heredó muchas sagas de NES, pero en sus circuitos debutaron franquicias técnicamente más avanzadas como F-Zero o, claro está, Star Fox.



Nintendo 64 fue la consola poligonal por excelencia, de modo que el Star Fox Team se vistió de gala para un reboot prematuro pero acertado.

Star... ¿Wing?

Ahora ya apenas pasa, pero hubo una época en la que era muy común cambiar nombres de series y videojuegos para su comercialización en Europa. En los noventa, la existencia de una asociación alemana llamada StarVox provocó la decisión de rebautizar la primera parte como Star Wing, y la segunda como Lylat Wars.



Juegos



1993
SNES
Star Fox



1997
N64
Star Fox 64



2002
GC
Star Fox Adventures



2005
GC
Star Fox: Assault





EL DATO
Con sólo 5 entregas y un remake hasta la fecha, ya ha vendido más de 11 millones de juegos.



Star Fox Adventures supuso un cambio radical en la saga, al ser una aventura en tercera persona con fases de naves. Las ventas cayeron a menos de la mitad de lo que alcanzó Star Fox 64.

la inversión, pero ni el mayor salto tecnológico sirve de nada sin una jugabilidad brillante y unos personajes carismáticos. ¿Quién podría ser el genio encargado de dar carisma a la nueva revolución gráfica?


El uso de vehículos más allá de las naves vuelve con fuerza en el nuevo Star Fox Zero.

La mano del maestro

El incomparable **Shigeru Miyamoto volvió a inspirarse en su infancia** y gustos para diseñar un juego inolvidable. Cerca de su casa está el templo Fushimi Inari, lleno de diferentes arcos por los que siempre le ha encantado pasar, y que está encabezado, además, por la figura de un zorro. Por otra parte, fue seguidor de **la serie británica Thunderbirds**, donde una cuadrilla de marionetas humanas vivía grandes aventuras pilotando aviones mientras tenían constantes conversaciones durante las batallas. Seguro que todo esto os va sonando un poco, ¿verdad? Los cimientos jugables de Star Fox ya estaban sobre la mesa y sólo faltaba dar forma a los personajes. Tras mucho probar, Miyamoto se decantó por muñecos al estilo de los Thunderbirds, pero de animales antropomórficos. Por su parte, **el chip Super FX estaba listo y funcionaba de maravilla.** Los desarrolladores bromeaban con que

Chip Super FX

En la época de los cartuchos, la potencia de los videojuegos no estaba limitada al hardware de la consola. Desde la NES hasta la N64, muchos fueron los juegos que albergaron en su interior mejoras para determinados procesos. El caso de Star Wing fue el más sonado, ya que trajo en sus tripas el famoso Chip Super FX, una maravilla tecnológica que, de la mano de Argonaut Games, revolucionó el mundo de los gráficos poligonales en las videoconsolas. Entre las dos generaciones del chip apenas llegaron unos pocos juegos, además de varios que nunca vieron la luz como Star Fox 2, que no llegó a salir pero sirvió como base de Star Fox 64.



HASTA LOS CHIPS tienen "segundas partes", y así lució el flamante Super FX 2.


YOSHI'S ISLAND tuvo una estética, efectos y tamaños de sprites nunca vistos, gracias a las mejoras en gráficos 2D.


STUNT RACE FX Y DOOM fueron de los pocos juegos que pudimos jugar en España.


MIYAMOTO tuvo la idea de un Mario FX, que acabó convirtiéndose en SM 64.

STAR FOX 64 ES EL MAYOR ÉXITO CON DIFERENCIA DE LA SAGA. SUS MÁS DE 4 MILLONES DE CARTUCHOS VENDIDOS LO COLOCAN EN EL TOP 10 DE NINTENDO 64

2006 DS Star Fox Command



2011 3DS Star Fox 64 3D



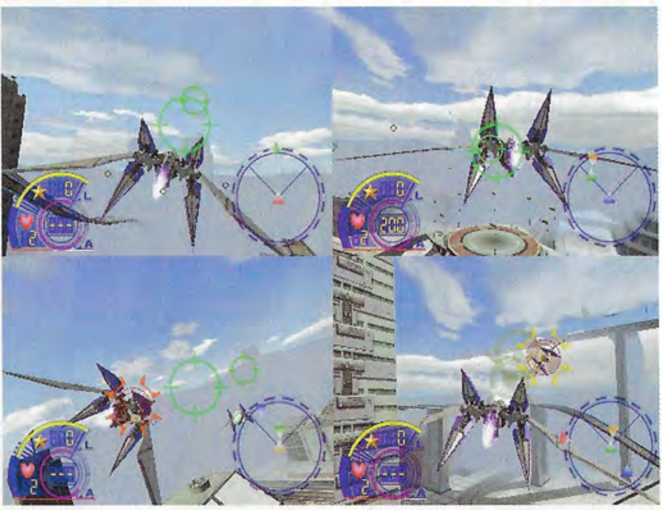
2016 Wii U Star Fox Guard



2016 Wii U Star Fox Zero







El Arwing: un personaje más

¿Recordáis la mítica cabecera de Star Fox 64? En ella eran presentados todos los componentes del Star Fox Team... ¡y nuestra querida nave! Desde el primer juego, ese puñado de polígonos azules y blancos demostró tener una gran personalidad y, a día de hoy, es uno de los vehículos más reconocibles del mundo de los videojuegos. En su última revisión será capaz de transformarse, y así caminar en tierra firme.



Star Fox en la eShop

Recién estrenado el nuevo My Nintendo, mola más que nunca pasar por la tienda virtual para hacernos con la saga. Y recuerda: Star Fox Zero y Star Fox Guard salen a la venta el 22 de abril.

Juego	Año	Consola Original	Disponible en	Precio
STAR FOX COMMAND	2006	DS	Wii U	9,99€
STAR FOX 64	1997	N64	Wii U	9,99€ *
STAR FOX 64 3D	2011	3DS	3DS	19,99€
STAR FOX GUARD	2016	Wii U	Wii U	19,99€
STAR FOX: ZERO	2016	Wii U	Wii U	49,99€

*Oferta válida hasta el 22-4-2016. A partir de entonces costará 9,99 €

➲ la potente Super Nintendo era poco menos que la salida de vídeo del chip. Todos los elementos gráficos del juego estaban formados por **polígonos** que, aunque se movían como nunca antes, tenían que ser capaces de impresionar más que los habituales sprites 2D de los geniales "matamarcianos" de la época... ¿Lo conseguirían? Tres millones en ventas mostraron rápidamente el camino a seguir.

La consola de las 3D

Hoy estamos tan habituados a los entornos poligonales que nos referimos al 3D cuando hablamos del estereoscópico. Sin embargo, en aquel momento, el entorno 3D de Star Fox fue lo que se conoció como "estar dentro del cuadro en lugar de mirarlo". Así puestos, y aunque quedaban algunas joyas 2D aún por llegar, **las nuevas consolas apostaron a tope por unos tempraneros juegos poligonales**, la mayoría de los cuales han acusado muchísimo el paso de los años. Ante ellos, la consola que marcó la pauta en cada género fue, sin lugar a dudas, Nintendo 64. Ocarina of Time y Super Mario 64 son joyas inmortales, pero también Star Fox

personajes

• Fox McCloud
El gran capitán del Star Fox Team, como lo fue su padre, James McCloud.



• Falco Lombardi
Mano derecha de Fox, y uno de los mejores pilotos de la galaxia.



• Slippy Toad
Se trata del ingeniero e inventor del equipo. Su padre protagoniza el nuevo Guard.



• Peppy Hare
Único superviviente del Star Fox Team original y mentor de Fox.







64 resulta aún hoy un auténtico juegazo. Esta joya estaba basada en el cancelado Star Fox 2 de SNES, y supuso un 'reboot' a nivel de historia. En él, lejos de las limitaciones de la vieja SNES, el apartado gráfico fue una maravilla, y la más variada jugabilidad tuvo su recompensa con más de 4 millones en ventas. A partir de aquí, **las aventuras de Fox y los suyos fueron enganchando cada vez menos**. En parte seguro por el baile de estudios que nunca consiguieron igualar los primeros trabajos. En GameCube, Star Fox Adventures se atrevió con un cambio de género (era una aventura), y el juego de acción Star Fox Assault no estuvo a la altura. En portátiles la serie se estreno con Command, que apenas vendió medio millón, y luego llegó un remake de SF64 para 3DS. 19 años después, Star Fox Zero devuelve la saga al lugar que le corresponde.



+info

Takaya Imamura es todo un clásico de los estudios Nintendo, principalmente ocupando labores de diseño. A él le debemos la particular estética de Fox y compañía.

LA SAGA ESTÁ MÁS VIVA QUE NUNCA, CON UN REMAKE EN 3DS, VARIOS TÍTULOS EN LA eSHOP Y EL ESPERADÍSIMO STAR FOX ZERO DE Wii U

Los estudios detrás de la saga

A lo largo de la saga, Nintendo ha confiado a diferentes desarrolladoras cada nueva edición. Todo empezó con Argonaut Software, quienes, en colaboración con Nintendo EAD, dieron vida a la saga. El segundo y magnífico Star Fox 64 fue obra de Nintendo en solitario. Adventures fue desarrollado por Rare, y Assault por Namco, mientras Command y 64 3D fueron creados en colaboración con Q-Games. Los nuevos Guard y Zero nos llegan de la unión más fructífera de Wii U: la propia Nintendo trabajando junto a los chicos de Platinum Games. Sí, los creadores de The Wonderful 101 y Bayonetta.

EL DETALLISMO GRÁFICO de Rare se ve en cada imagen de Adventures.

• **Krystal**
La conocemos desde Adventures, y fue piloto del equipo en Assault.



• **ROB 64**
Opera la nave nodriza, y su nombre es un homenaje al accesorio de NES R.O.B. y a la N64.



• **Wolf O'Donnell**
Líder del Star Wolf Team, contratado por Andross para dar caza a los buenos.



• **Andross**
El malo malísimo de la saga. Un científico loco con pinta de simio.



Comunidad

¡Dejad Miitomo un minuto y venid a la red social nintendera de papel! Aquí tenéis todas las respuestas, obras de arte, retos interactivos, youtubers de moda y artículos únicos del mes.

El museo de los honores

¿Habéis probado a dibujar en el Wii U GamePad? Pues sentid la envidia sana que dan estos genios:



Linkle ha reclutado al ejército definitivo para arrasar en Hyrule Warriors Legends: ¡una parvada de cucos vestidos de Zelda, Midna, Fay o Darunia! Con estos aliados, su autor **Kicdon** se habrá pasado el juego en minutos.



¡Protesto! Debería ser ilegal tener tanto talento y no prestarnos un poco a los demás. Pero el artista **furirin** ha contratado al mejor abogado para defenderle en este homenaje a Ace Attorney. Le retiramos la demanda...



Se va acercando el calor, y un veterano de Art Academy como **membranophonist** ya ha recargado el A.C.U.A.C. de Super Mario Sunshine con este dibujazo. Un momento... ¿de qué nos suenan esas manchas de pintura?



Pikmin 4 es uno de los juegos más esperados por los nintenderos, tras la fantástica experiencia de Pikmin 3 (ahora con precio reducido), que ha servido de inspiración a **nononet** para marcarse esta "naturaleza viva".

SE BUSCA



#BuscandoPokémon (nº 284)
Fue el reto más difícil hasta la fecha: encontrar nada menos que a tres intrusos como Bulbasaur, Charmander y Squirtle, los Pokémon iniciales de la primera generación, escondidos a tamaño tan diminuto que casi ni los vemos. ¡El Profesor Oak (y hasta Layton) os felicitan!



Y este mes: Link Lobo
Que no cunda el pánico: un lobo salvaje y pixelado se ha escondido entre las páginas de este número, pero si alguien lo encuentra, estaremos todos a salvo. Se ruega la colaboración del lector para atraparlo antes del crepúsculo. Quien lo vea, que suba una foto suya a **#BuscandoaLinkLobo**. Gracias.

Los más rápidos del mes pasado

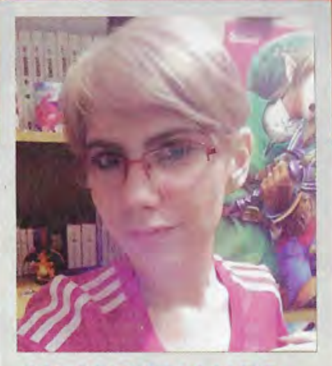
- @Franmanuellozano
- @CarloSanJoses1
- @LsnivyMega
- @Sassia934
- @Migueluffy
- @Espartaco48
- @FranManuelLozano
- @Luckenbeck
- @cardmon19
- @JesusjHernand
- @NicolasVideos
- @g_bece
- @marceblanve
- @JevinMoralesj
- @Annedasm
- @Carly_Gato_Ink
- @AlvaritoPino
- @CeliaHeartfilia
- @3Nieveslol
- @JoanSerrano28



Nintendo®

Nintendera del mes

"Muero de ganas por ver Pokémon Sol y Luna".



AKANECHAN89

Nombre real: **Sandra Mª Bragado**
Edad: **26 años**
Ciudad: **Madrid**
Suscriptores: **41.000**
YouTube: **Akanechan89**

¡Hola, Akanechan89! ¿Cuál fue tu primer contacto con Nintendo?
Todo empezó cuando a mi hermano mayor le regalaron la Game Boy junto a Tetris. Un día nos sorprendió trayendo un nuevo juego que nos hizo a todos casi pelearnos por jugar: Pokémon Rojo aterrizó en casa, y ahí nació la gamer que hay en mí.

Como jugadora, ¿qué te está pareciendo Miitomo?
Me está gustando bastante, me tiro ratos largos leyendo cosas que no esperaba de mis amigos. Antes de jugarlo no me informé para no tener ningún tipo de "hype"; por esa razón, tampoco puedo compararlo con expectativas que pudiese tener.

¿Qué esperas de Pokémon GO y Detective Pikachu?
Con Pokémon GO, caminar por la calle y encontrarte un mundo que sólo has creído real en videojuegos y que ahora tendrás en tu mano gracias la tecnología, genera mucha expectación y ganas de probarlo. Será una pasada. Detective Pikachu espero que sea más sencillo que los juegos de Layton o estaré acabada.



Pokémon, Zelda, Mario Kart y Secret of Evermore son mis juegos favoritos.

¿Qué juego te ha sorprendido recientemente?
Pokkén Tournament me ha dejado alucinada. Han metido Pokémon dentro de los juegos de peleas de manera fantástica, como si siempre hubiese formado parte de ese estilo. Es muy competitivo. Me parece mejor juego de lucha que grandes títulos de toda la vida que han vuelto recientemente.

¿Cuál sería tu mayor anécdota nintendera?
Creo que todos me conocen por esto... Cuando llegó a casa Pokémon Rojo, a los pocos días fuimos a descambiar el juego porque parpadeaba la pantalla. Al final resultó que nuestro Pokémon estaba envenenado.

¿Cuáles son tus juegos más esperados del año?
Estoy muriendo de ganas por ver Pokémon Sol y Luna para 3DS y Zelda de Wii U. Y diréis que es demasiado Pokémon, pero me gustaría algo tipo Pokémon Colosseum o Snap para NX.

¿Qué es lo mejor y lo peor de ser youtuber?
Lo mejor es el cambio que puedes efectuar como persona. Siempre he sido una chica tímida, con dificultad para relacionarme y YouTube me ha ayudado mucho. El lado negativo viene si haces caso a la gente envidiosa, y si dejas de tomarlo como hobby y comienzas a estresarte con los horarios.

Un mensaje para tus fans:
Chicos, antes de mirar en la caja, buscad a Mew en el equipo... Fuera bromas, gracias por hacerme crecer como persona durante todos estos años juntos.



Psyduck es el Pokémon que más me recuerda a mí misma.

Somos lo que somos gracias a quienes nos apoyan. Les debo mucho. Ahora es cuando envío abrazos y besitos.

¿Qué ofreces en tu canal?
Otra forma de ver Pokémon, la vida y los videojuegos, con un toque de seriedad que nunca llega porque me puede la torpeza, pero sin dejar de cumplir su cometido; informar, ayudar y divertir.

¿A quién nominas?
AlejaKaiser, MrGaryGaming y Gavi (El Canal de Gavi).



Miitomo la palabra

Por @Gustarfox

Reconozco que tuve dudas cuando se anunció que el primer juego para móviles de Nintendo no sería un Mario o un WarioWare, sino una red social con toques de Tomodachi Life, pero tras dos semanas respondiendo más preguntas que un imputado, sólo puedo quitarle el sombrero a mi Mii ante Nintendo y DeNA.

El equipo desarrollador de la app, liderado por los productores de Mario Kart y Metroid, ha dado en el clavo del éxito al conjugar las fórmulas que han triunfado en las redes sociales: Miitomo apela a nuestro ego (Ask), convirtiéndonos en entrevistados y a la vez en cotillas (Twitter), para enterarnos de las curiosidades menos conocidas de nuestros amigos (Facebook), a un nivel de confianza y buen rollo que ninguna otra red social de las gordas había sabido alcanzar.

Hasta ahora, el mayor obstáculo de estas redes era no saber qué decir para "molar", pero en Miitomo basta con responder preguntas directas con total libertad de expresión (y un modulador de voz fantástico) para ganar popularidad y conseguir más monedas con las que comprar prendas y accesorios, lo que potencia el afán consumista de fenómenos como FarmVille. Y encima, los puntos se pueden canjear por recompensas reales en My Nintendo, y hay algunas muy interesantes.

Aunque le faltan opciones y minijuegos, Miitomo era el arriesgado telonero de un nuevo ciclo histórico para Nintendo, y sólo puedo darle un enorme corazón mientras te invito a echarnos unas risas... en la tuya o en la mía.

El bazar de Terry



¡Hola, chico! He cruzado los mares para traerte mi nueva mercancía, así que échale un vistazo... ¡y no toques nada si no vas a comprarlo! Mira qué variedad de género tengo:



Menuda "lata" es que se te pierdan tus cosas por la habitación, ¿eh? Pues eso se ha acabado con este bloque hecho de lata que encontrarás en Merchoid.com (pon 'Mario block' en su buscador y lo verás).





22,00 euros

Esta monada de figura es el Nendoroid de importación que todo entrenador Pokémon merece tener en su estantería, con sus tres pequeñajos iniciales incluidos. Busca "Nendoroid Ash" en Amazon.com.









¿Quieres que tu ventana sea una preciosa vidriera dedicada al legendario Héroe del Tiempo, versión Wind Waker? Pues busca 'zelda glass' en ThinkGeek.com.

13,00 euros

Tunea tu propia New 3DS XL al estilo retro con este skin-pegatina de la vieja NES hecho a medida. Busca 'Retro decal 3DS' en eBay.com, y también verás diseños para 3DS XL, así que fíjate bien en el modelo de la consola.



11,76 euros

20,00 euros

Estas tazas son la leche... Lon Lon. Desayunar con este tazón rellena cinco contenedores de corazón al día (pon 'Lon mug' en Redbubble.com). ¿Y qué me dices de la genial taza de Starbuc... digo Star Fox? Busca 'Star Fox Mug' en eBay.com.



35,00 euros

Chicas hylianas: aquí tenéis el vestido que la mismísima princesa Zelda le pediría a Impa: ¡una sola prenda que parecen dos! Elige tu talla en ThinkGeek.com, poniendo 'zelda dress' en su buscador.





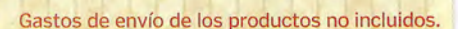
6,00 euros

Convierte la manzana luminosa de tu portátil en un adorno nintendero con estas ingeniosas ideas. Busca 'Nintendo vinyl mac en Amazon.com



17,55 euros

Estos pijamas unisex son la pesadilla de Navi: ¿quién es el guapo que va a salvar el mundo estando tan cómodo en la camita!? Busca 'Zelda pijama' en ThinkGeek.com.





El Cartero de R.O.N.

¡Hacéis más preguntas que Miitomo! Y nosotros las respondemos con mucho gusto:

Daniel Colomer

Ya soy miembro de My Nintendo. ¿Cómo puedo descargar Flipnote Studio 3D en mi 3DS? Gracias.

¡Por fin llegó Flipnote Studio 3D, y es gratis hasta el 30 de abril! Todos los que seáis miembros de My Nintendo (si ya habéis creado una cuenta Nintendo en accounts. nintendo.com con vuestra



Nintendo Network ID), sólo tenéis que iniciar sesión, visitar la página de Flipnote Studio 3D y seleccionar la opción de descarga a tu consola de la familia 3DS. Hecho esto, podrás disfrutar de este genial editor de animaciones. ¡Aún tienes dos semanas!

José Carrasco

Miitomo no me funciona correctamente en mi móvil. ¿Qué puedo hacer?

Prueba a reiniciar la aplicación o el dispositivo, pero ten cuidado de no borrar o desinstalar el programa, pues perderás los datos guardados. Si el error persiste y usas iOS, ve a "Ajustes" en tu móvil, selecciona "Miitomo",



activa la opción "Borrar caché al reiniciar" y vuelve a entrar en la aplicación. ¿Mejor...?

Fátima Chankaya

¿Qué hago para conseguir puntos Miitomo? ¿Cómo se canjean en My Nintendo?

Los puntos o monedas de oro se consiguen comprando juegos en la eShop, y los de platino, completando misiones que encontrarás en My Nintendo Misiones, desde el menú de Miitomo. Cada nuevo día, que se empieza a contar a las 4 de la mañana, recibirás una bonificación sólo por entrar en la app, y todos los días habrá nuevos atuendos y preguntas por responder para ganar estilo y popularidad. Para más datos, my.nintendo.com.

Fernando Piñeira

¿Cómo puedo ver el anime de Ace Attorney en español?



La esperada serie ya se ha estrenado en Japón, pero podéis seguirla a través de la página Crunchyroll (www. crunchyroll.com/ace-attorney) con subtítulos en castellano, cada sábado a las 13:00 horas. Ojalá la doblen pronto.

Hugo Asensio

¿Habrá regalos físicos en My Nintendo, aparte de juegos y descuentos?

Atención a lo que ha dicho Bill Trinen, de Nintendo América: "Inicialmente, nuestro objetivo es que sean recompensas digitales, pero tenemos muchas ideas en relación a recompensas físicas o interacciones con el mundo real". ¡Pues ahí queda eso!

Jaime Lodares

¿Habrá nuevos contenidos y minijuegos para Miitomo?

Así es; habrá cambios junto a próximas actualizaciones que harán crecer la experiencia inicial, con nuevos elementos de personalización o versiones de 'Suelta Mii', aunque



el enfoque de la aplicación seguirá siendo más social que lúdico. Para eso, Bill Trinen ha confirmado que los próximos juegos para móviles sí serán más tradicionalmente "nintenderos".

Enrique Gaona

¿Es cierto que Pokémon GO sólo contará con los 151 Pokémon de la primera generación?



Se trata de un rumor más (como los mandos filtrados falsos de NX, madre mía...) y lo único oficial es que llegará durante los próximos meses del año. ¡Fiaos sólo de la RON!

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com



#PreguntaRON

¿Qué atracción quieres ver en el parque temático de Nintendo?



TodoNintendoS @TodoNintendoS
Una **Senda Arcoíris** de Mario Kart como montaña rusa... El diseño de los coches y las luces pueden dar mucho juego.



Serhus @Serhus
"El **Aserradero Deku**", una atracción de agua con troncos de Árbol Deku como transporte, ilustrados con sus bigotes y todo.



Ayose @HumaWorld
La **casa del terror** de Luigi's Mansion, y un castillo como el de Disney pero de Zelda/Mario, con habitaciones temáticas, consolas para jugar...



Paluding @Paluding
Coches de choque de Mario Kart, una montaña rusa inspirada en las **fases de vagoneta** de Donkey Kong Country... ¡Será por atracciones!



Drako Amigo @Drako1909
Una **caseta de tiro** al blanco de Zelda ambientada en las praderas de Hyrule, donde disparar a enemigos con un arco a lo Nintendo Land.

#MinijuegoRON



¡Uno de estos cofres esconde un amiibo! Lo sortearemos entre todos los que acertéis cuál es el cofre premiado. Usa #MinijuegoRON en Twitter y di un número del 1 al 15, "leyéndolos" de izquierda a derecha y de arriba abajo. Ejemplo: el de la esquina inferior izquierda sería el 11. ¡Suerte!



#AdivinanzaRON

¡Adivina quién soy usando este hashtag en Twitter!

Me meto en otras mentes y
mi nombre es secundario,
mi secreto está en los genes
y mi poder es legendario.





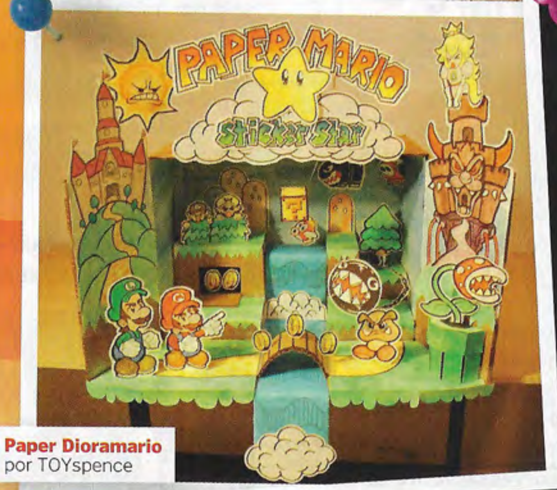
¡La solución del mes pasado es Olimar!

El Tablón

Sólo aquí podéis encontrar la galería de arte nintendero definitiva. Qué espectáculo.



Renew Super Mario Bros
Por Michael de Paula.



Paper Dioramario
por TOYspence



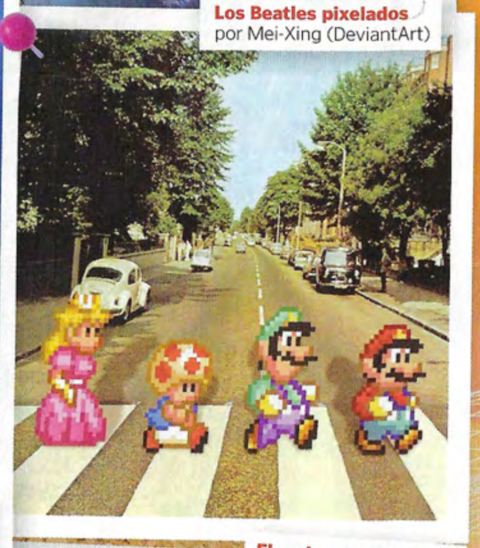
Super "Retroid"
Por Elianai dos Santos


Los tres elegidos
por Bennett Slater


Assassin's Link
Por Mei-Xing


Peligro de incendio
Por HiddenNatureDesign


¿Chica o calamar?
Por Yazuki (WCS '15)


Los Beatles pixelados
por Mei-Xing (DeviantArt)


Delantal inteligente
por Darkballoons (Etsy)


El mejor carril bici
Por Sa-Dui (DeviantArt)



Federation Force

Por Roberto Ruiz Anderson

Cuando Nintendo anunció Metroid Prime: Federation Force con motivo del E3 del año pasado, la reacción de gran parte de los fans fue muy negativa. Algunos llegaron incluso al extremo (ridículo en mi opinión) de crear una petición online demandando la cancelación del juego. Creo que, en aquel anuncio inicial, Nintendo no presentó este juego de la mejor manera posible, y ya sabéis que la primera impresión siempre es muy importante. Sin embargo, después del último Nintendo Direct a mí me convence mucho más. Hemos podido conocer más sobre su ambicioso desarrollo (que comenzó hace muchos años), hemos visto en mayor detalle sus cualidades y también somos ahora conscientes de su importancia dentro del universo Metroid. La batalla entre la Federación Galáctica y los piratas espaciales es un acontecimiento clave de este mundo que aún no se ha explorado, y me parece muy acertado hacerlo con un juego de estas características.

Además de que no se presentó de la mejor manera en su momento, el otro problema es que hay mucha hambre de un Metroid "tradicional" (es decir, más centrado en la exploración y protagonizado por Samus). Pero no por ello deberíamos negarle una oportunidad a este juego, que cada vez pinta mejor. Estoy seguro de que, si tuviésemos un Metroid principal más reciente, los fans verían Federation Force sin esos prejuicios.





HAPPY HOME DESIGNER

¡Hola de nuevo, queridos diseñadores! Arrancamos otro mes con la comunidad más original de la revista. Tenemos un nuevo vecino al que ayudaremos a construir y decorar su nueva casa, y además echaremos un vistazo al resultado de los últimos concursos del PAD. ¡Eh! Y no nos olvidamos de vuestros geniales diseños, los cuales siempre tienen su hueco aquí.



ACTIVIDAD CROSSINGERA



VIDA MARINA

El concurso de "Vida marina" finalizó hace poco con diseños de lo más alucinantes. El ganador fue este que os enseñamos. En él vemos peces, corales, flores submarinas y otros muchos objetos acuáticos... ¡Es lo suyo, claro! Aquí os dejamos el código para que le echéis un vistazo: 0509-5751-130.



EL PAÍS DE LAS HADAS

Los concursos no paran ni aunque haya vacaciones entre medias. El del mes de abril es "El país de las hadas" en el que tendréis que diseñar una casa de ensueño repleta de fantasía y... hadas, por supuesto. Así que preparad vuestra imaginación y dejadla volar como un hada para ganar.



NUEVAS TARJETAS

Seguro que muchos de vosotros coleccionáis las adorables tarjetas amiibo de Animal Crossing, y las usáis siempre que podéis. La última tanda de tarjetas salió el pasado 18 de marzo con su respectivo álbum. Pero la cosa no para ahí, porque la fecha de la próxima oleada será el 17 de junio con un nuevo álbum. ¿Os haréis con ellas también?

EL ENCARGO DEL MES

Esperamos que os guste la vida sana, porque este mes nuestra vecina felina es una gran amante de la fruta, en especial de las naranjas. Ella es Tricia, una gatita muy curiosa porque no a todos los gatos les gusta la fruta. Pensamos que en su anterior vida tuvo que ser un vegetal, porque ese flequillo es altamente sospechoso. Empecemos ya con la casa de sus sueños.



Sabemos que va a plantar un montón de árboles frutales, por lo que un rinconcito junto a un pequeño estanque le vendrá genial para tener el agua cerca y que no se sequen sus plantas.



En un principio, íbamos a ponerle una sola habitación porque no quería tener que ordenar muchas cosas. Pero la acabamos convenciendo y vamos a construir dos habitaciones para que tenga su rincón personal.



La casa elegida es una rústica M con el tejado, la puerta y la fachada naranja en honor a su fruta favorita. La verdad es que es una auténtica monada, todo hay que decirlo.



No podían faltar en el jardín varios naranjos o flores naranjas, para que nuestra querida Tricia se enamore de él cada vez que salga. También hemos colocado un par de mini invernaderos y una mesita para disfrutar del aire libre.



El papel de la primera habitación será el papel cítrico, y también ponemos el suelo silvestre. Después, en un rinconcito colocamos una mesita baja moderna, una tele manzana y un sofá rústico. Y por último, una alfombra naranja.



En el otro lado de la habitación, pondremos una isla cocina y una mesa y silla naranja, con un taburete kiwi. Empiezo a tener hambre al ver tanta fruta, porque voy a confesaros que a mí también me encanta.



Otra mesa y silla sandía por aquí, algún detalle más por allá y listo. Tenemos un salón totalmente lleno de frutas para que nuestra querida Tricia se sienta como en un sueño.



Hemos pedido a Tricia alguna fruta para calmar el hambre. Pero se ha emocionado tanto que nos ha enterrado en ellas dejándonos sin escapatoria. Tom Nook tendrá que buscar a otra diseñadora... ¡Socorro!



Las paredes de la segunda habitación. En un lado habrá una cama básica naranja, junto a una pequeña cómoda verde con dos armarios pera.



Después ponemos un buró con un portátil junto a una mascota muy peculiar, un caracol al que ha llamado Naranjín. Y por último una cómoda pera que hará juego con los armarios pera anteriores.



Una alfombra verde y alguna que otra fruta más (empezamos a tener miedo de ellas), y terminamos por fin la casa de nuestra querida Tricia. Ahora toca ver si le ha gustado o no nuestro trabajo.



¡Misión cumplida! Tricia está encantadísima con el resultado de la casa. No esperaba que pudiésemos hacer sus deseos realidad, pero ese es nuestro trabajo y nos encanta. Ahora toca esperar a nuestro próximo cliente.

PLAN DE DESARROLLO: NEGOCIO

Los negocios de nuestro gran pueblo no dejan de aumentar. En esta ocasión, la dulce Canela nos ha pedido que hagamos un negocio dedicado a la belleza de nuestros queridos vecinos. Es decir, un salón de belleza en el que puedan cambiar el look, o comprar ropa de la última temporada. En el fondo todos somos presumidos, ¿a que sí?





Dividiremos en dos el salón. En una parte, colocaremos los sillones de peluquería junto con espejos y todo tipo de material de peluquería como estuches de maquillaje, tijeras de pelo y pósters de peinados para que los vecinos cambien o retoquen su look siempre que quieran. En la otra zona, habrá una sección de ropa de última moda en la que podrán comprar si así lo quieren. Ahora, nuestros vecinos estarán a la última y además bien peinados.

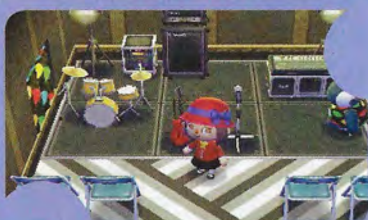
DISEÑOS DE LO

Si quieres presumir de tus dotes de diseñador en la revista, mándano

DISEÑADOR DEL MES SARA CROSSING







Sara Crossing, a través del correo de la revista (código: 0492-5775-147), nos ha enviado este increíble encargo para Tomeo. A este vecinito le encanta la música y por ello fue a la Inmobiliaria de Tom Nook a pedirle ayuda para que le diseñaran la casa de sus sueños. Por lo que vemos, Sandra no ha tenido ningún problema en hacerlos realidad, ya que ha hecho una casa alucinante en la que hay todo tipo de instrumentos y hasta un escenario en el jardín para futuros conciertos. ¡A lo mejor hasta el gran Totakeke se anima a tocar aquí!

LOS DISEÑOS

Como en New Leaf, en HHD podemos crear diseños de ropa y convertirlos en códigos QR, o viceversa. Si ya has desbloqueado la máquina de coser, escanea estos códigos y te harás con unas prendas realmente chulas. ¡Hoy traemos cuatro trajes de lo más eleganes, la verdad!









Con esta camiseta de Robin salvarás la ciudad junto al gran Batman.













S LECTORES

us diseños por Twitter usando el hashtag #diseñosACrevistanintendo, o por mail a revistanintendo@gmail.com.

RUBÉN NINTENDERO




Rubén Nintendero (@RubenNintendero), un conocido de la revista ya, nos ha enviado el encargo de Cati. (código: 0301-5744-157). Una casa de ensueño en la que seguro que querríamos vivir muchos de nosotros.

RUBÉN NINTENDERO




Rubén Nintendero (@RubenNintendero), de nuevo, nos envía otro encargo para Martita (código: 0507-7785-775). El diseño es un recuerdo de su pasado de cuando iba a clase. Ayy, si me pusiera a recordar yo también.

ANA DESTINO




Ana Destino (@Annizgz), la conocida youtuber, nos ha enviado a través de Twitter el encargo de Dulce (código: 0796-5764-854). El propio nombre del encargo define el diseño porque cada ladrillo desprende muchísima dulzura.

ANA DESTINO




Ana Destino (@Annizgz) repite también: aquí tenéis el encargo de Vera (código: 0196-5764-844) La calma y la tranquilidadd se respiran en esta casa. A lo mejor me voy unos días a descansar ahí.

PAULA NEW LEAF




Paula New Leaf (@Paulanewleaf) ha participado en el concurso "El país de las hadas" (código: 0099-5774-862). El diseño desprende magia por todas partes. Cualquier princesa que se precie querría vivir aquí.

MERI




Meri (@Merizgz) nos ha enviado a través de Twitter el encargo de Menta (código: 0596-5764-134). Es como una gran cafetería. Cuando tenga un día libre me pasaré a tomar algo, porque me ha encantado.

Este vestido de la enfermera Joy te permitirá curar a toda clase de Pokémon.

¿Por qué estás tan serio pudiendo usar este traje del Joker?

La sudadera de Pikachu te dará la energía necesaria para ser un gran entrenador.















Super Mario Maker

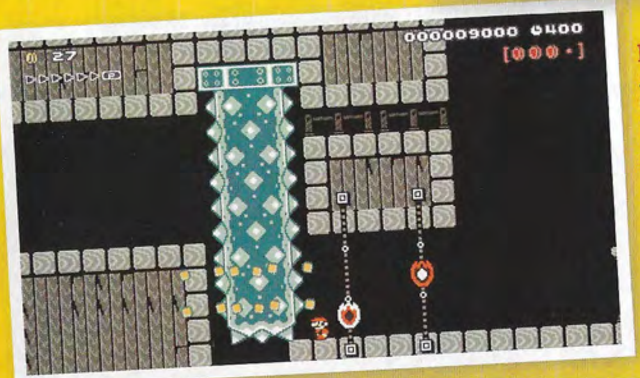
Hemos estado todo el mes pendientes de www.supermariomakerbookmark.nintendo.net y hemos comprobado que algunos niveles ya incluyen las novedades de la última actualización que ha recibido el juego.





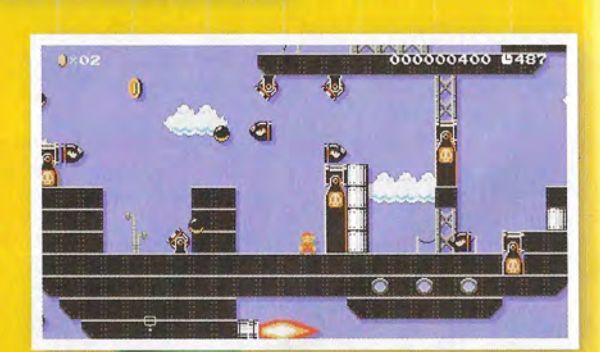
Nombre del nivel: PIRATESofCARIBBEAN
Código ID del nivel: 8F21-0000-0200-FABB
Usuario: Kouchan

Una joya bastante difícil pero deliciosa que utiliza algunos de los elementos nuevos. Con banda sonora y un diseño original y excelente, reproduce unas aventuras tan intensas que podría ser sin duda un capítulo de la serie de películas protagonizadas por Jack Sparrow.



Nombre del nivel: Armageddon
Código ID del nivel: 5523-0000-01F5-1077
Usuario: Y.K.

Nos hubiera gustado más aún si su creador hubiera mantenido la emoción del autoavance en todo el nivel, pero aún así mantiene la tensión mientras buscas monedas rosas.



Nombre del nivel: Airship Omnibus
Código ID del nivel: 3EC3-0000-01EF-B811
Usuario: Kohi

Reconocemos que nos ha podido la nostalgia para incluir entre los destacados del mes este nivel. Están muy bien las novedades de la última actualización, pero nos hemos encariñado también con este barco fortaleza repleto de cañones.

Nombre del nivel: Over the building
Código ID del nivel: 497A-0000-01EF-AB55
Usuario: mkmk

De este nivel urbano nos encanta el hecho de que, según avanzas, va mejorando en lo que se refiere al ritmo y buen uso de los elementos jugables, hasta llegar a un vistoso final.







Nombre del nivel: Temple Tantrum
Código ID del nivel: BBD5-0000-0201-32D8
Usuario: sBs

Lleno de colorido y emoción, y tiene un punto de desafío sin ser frustrante. En algunos puntos puedes elegir entre ir con el gorro volador o con Yoshi, lo que le da más variedad. Realmente brillante.



Nombre del nivel: Le monde auto de mamour
Código ID del nivel: 97F6-0000-0203-E338
Usuaria: Carolel

¿Quieres relajarte con un nivel automático? Aquí tienes un trabajo espectacular y minucioso en el que pasan mil cosas al mismo tiempo.



Nombre del nivel: Martillos inofensivos
Código ID del nivel: D84C-0000-0206-9138
Usuario: Akasi4

Mario se queda absolutamente inmóvil para sobrevivir a un ataque masivo, con decenas y decenas de Hermanos Martillo. Por suerte, es todo un espectáculo visual y nuestro héroe no corre ningún peligro.



Nombre del nivel: Battle of Ice Cubes
Código ID del nivel: CD16-0000-0201-5AD2
Usuario: earl35791

Un nivel acuático con autoavance y una jugabilidad refrescante. Un grupo de cubitos de hielo sirve de barrera para frenar el ataque de los enemigos mientras recuperas las llaves para abrir la puerta. Tiene algunos caminos alternativos.



Nombre del nivel: Cheep cheep reef
Código ID del nivel: 2717-0000-01EB-A638
Usuario: Stan

Un nivel tradicional muy bien diseñado. Se combinan los cheep cheep normales y gigantes y los bloopers con obstáculos de todo tipo. Pone a prueba tu habilidad con el mando.



Nombre del nivel: Minigames #10 Super Mario Slot
Código ID del nivel: A55C-0000-0203-ABAF
Usuario: Django

El español Django tiene una colección de minijuegos muy ingeniosos. El último es una máquina tragaperras que recuerda a la que había en Super Mario 64 DS.

Más posibilidades que nunca de crear tus historias

Con la última actualización hay nuevas posibilidades creativas, como las puertas cerradas con llaves o los pilares espinosos. También se podrá jugar ahora en "muy difícil" al desafío 100 Marios y hay nuevos disfraces como los del Profesor Fesor de Luigi's Mansion o Daisy.



Esconde la llave: escóndela en un bloque o dásela a un enemigo, y el jugador deberá derrotarle.



Monedas rosas: el jugador deberá encontrar todas las que hay en el nivel para conseguir una llave.



Pilares espinosos: agita una roca picuda y se convierte en un pilar que aplasta todo a su paso.

Pokkén Tournament™

¡Atentos, entrenadores Pokémon! Sabemos que queréis dominar a todos los luchadores de Pokkén Tournament, así que vamos a explicaros los ataques y puntos fuertes de 8 de ellos. El mes que viene, seguiremos con los otros 8.

Lucario

Clase: Estándar

Lucario es de los luchadores más completos del juego. Tiene buenos ataques a distancia, cuerpo a cuerpo también pega una barbaridad y puede conseguir unos combos alucinantes. Uno de los personajes más útiles para aprender a luchar contra todo tipo de rivales.

Combo 1: ↑ + **X**, → + **Y**, **Y**.

Combo 2: ↑ + **X** (Golpe Crítico), **X**, ← + **A**.

Combo 3: **X** + **A** (Golpe Crítico), → + **A**, **A**.

Combo 4: **X**, → + **A**, **A**, → + **A**, **Y**.

Combo 5: [Con Ultrasinergia] **X**, **X**, ↑ + **Y**, → + **X** (mantener) **L** + **R** (cancelar).

Combo 6: [Con Ultrasinergia] **A**, **B**, **Y** (en el aire), **X**, **X**, **L** + **R**.



Pikachu

Clase: Estándar

La mayor parte de los ataques de Pikachu son muy flojos, pues no quitan casi vida, pero esto no quiere decir que sea un mal luchador. Gracias a su velocidad, tiene varios combos que encadenan una enorme cantidad de ataques que, en conjunto, destrozan al rival.

Combo 1: → + **Y**, → + **Y**, ↓ + **X**, ↓ + **A**.

Combo 2: **X** + **Y** (Golpe Crítico) -> **Y**, **Y**, **Y**, **Y**.

Combo 3: → + **A**, **A**.

Combo 4: → + **A**, **L**, ↓ + **A**.

Combo 5: → + **Y**, ↑ + **X**, → + **A**, **A**.

Combo 6: **X** (en el aire), **Y** (mantener), **Y** (soltar), ↑ + **A**.

Gengar

Clase: Técnica

Gengar es de los personajes más complicados del juego. Sus ataques y combos son muy elaborados, por lo que necesitaréis un duro entrenamiento si queréis jugar bien con este Pokémon.

Combo 1: → + **A**, **Y** + **B**.

Combo 2: **X** + **A** (Golpe Crítico), ↓ + **A**.

Combo 3: ↓ + **X** (en el aire), **X**, cancelar con **R**, ↑ + **Y**.

Combo 4: → + **Y**, **X**, → + **B**, **Y** (en el aire), **Y**.

Combo 5: ↑ + **A**, **L** + **R**.

Combo 6: **Y**, **Y**, cancelar con ← + **A**, **X** (mantener), **X** + **A**.



Garchomp

Clase: Potencia

Garchomp es un Pokémon muy fácil de utilizar al empezar con el juego, pues sus ataques no requieren demasiada destreza, y es muy fácil colar los combos más básicos al empezar a pegar.

Combo 1: **X** (en el aire), **→**, **Y**, **Y**.

Combo 2: **X** (en el aire), **Y**, **Y**, **Y**, cancelar con **→** + **A**.

Combo 3: **↓** + **A** (Golpe Crítico), **←** + **Y**, **Y**, **Y**, **Y**, **Y**.

Combo 4: **A** (en el aire), **L**, **↑**, **X**, **B**, **Y** (En el aire), **X**, **X**.

Combo 5: **A** (en el aire) + **X** (mantener), **B**, **X** (en el aire), (soltar), **←** + **Y**, **Y**, **Y**.

Combo 6: **↑** + **Y** (Golpe crítico),**→**, **→**,**→**, **X** (en carrera), **→** + **B**, **Y** (en el aire), **X** (mantener), **X**.

Blaziken

Clase: Estándar

Si acabas de empezar a jugar y quieres aprender rápido, te recomendamos a Blaziken. Es un Pokémon muy versátil, que, para ser utilizado realmente bien, necesita de muchísima práctica, pero algunos de sus combos también son muy fáciles de ejecutar sabiendo lo básico.

Combo 1: **↓** + **X**, **X**, **↑** + **A** (mantener).

Combo 2: **X** (en el aire), **Y**, **Y**, **Y**, cancelar con **←** + **A**.

Combo 3: **X**, **→** + **A** (mantener), **X**, **↑** + **A**.

Combo 4: **→** + **X**, **X**, **X** (Golpe crítico), **↑** + **A** (mantener), **A** (en el aire).

Combo 5: **↑** + **Y**, **Y** (mantener), **R** (en el aire), **Y** (en el aire), **→** + **A**, **→** + **Y**, **X**.

Combo 6: **R** (en el aire), **Y** (en el aire), **Y**, **Y**, **Y**, cancelar con **L** + **R**.



Sceptile

Clase: Velocidad

Con una velocidad envidiable, Sceptile es el Pokémon perfecto para los jugadores a los que les guste pegar lo más rápido posible. Tiene varios ataques a distancia, como Drenadoras, que servirán para atrapar al rival empezando así los combos cuerpo a cuerpo.

Combo 1: **X** (en el aire) , **Y**, **Y**, **Y**.

Combo 2: **→** + **A** (Golpe crítico), **↓** + **A**.

Combo 3: **↑** + **Y**, **↑** + **A**.

Combo 4: **X** + **A** (mantener), **X**, **→** + **R**, **Y**, **Y**, **Y**.

Combo 5: **↑** + **X**, **→** + **Y**, **Y** (pausa), **↑** + **A**.

Combo 6: **X**, **→** + **R**, **Y**, **Y**, cancelar con **A**, **→**, **Y** (en el aire), **X**, **X**, **X**.



Braixen

Clase: Estándar

Aunque su aspecto no es el más amenazador, es uno de los personajes más utilizados por los jugadores actualmente. ¿La razón? Aunque cuerpo a cuerpo no puede hacer mucho, tiene infinidad de combos a distancia.

Combo 1: **X** + **A** (Golpe Crítico) , **↑** + **X**, **X**.

Combo 2: **X** (en el aire), **X**, **X**.

Combo 3: **X** (en el aire), **X**, cancelar con **L**, **←**, **←** + **A**.

Combo 4: **↓** + **X**, cancelar con **L**, **→** + **A** (mantener), **↑** + **A**.

Combo 5: **Y**, **Y**, **Y**, cancelar con **→** + **A**, **L**, **→** + **Y**, **↓** + **Y**, **↑** + **A**.

Combo 6: **←** + **X**, cancelar con **L**, **↓** + **A**, **L** + **R**.

Suicune

Clase: Estándar

Suicune es un arma de destrucción a distancia, teniendo gran cantidad de combos con sus ataques Rayo Aurora y Rayo Hielo, pero además, cuerpo a cuerpo puede volverse muy molesto si consigue atacar con su técnica Ventisca.

Combo 1: **X** (en el aire) , **Y**, **Y**, **Y**, **Y**.

Combo 2: **Y** (en el aire), **A**.

Combo 3 **←** o **→** + **Y**, **Y**, **L**, **↑** + **A**.

Combo 4: **→** + **Y**, **Y**, **Y**, **Y**, cancelar con **↑** + **A**, **→** + **X**.

Combo 5: **→** + **Y**, **Y**, **↑** + **Y**, cancelar con **L** + **R**.

Combo 6: **X**, **→** + **Y**, **Y**, **↑** + **Y**, **Y**.







Pokémon Mundo megamisterioso



Exploradores del Mundo Pokémon, hora de preparar vuestras mochilas: toca salir de expedición. Os mostramos toda la información sobre los jefes a los que tendréis que enfrentaros para llegar a desentrañar todos los misterios de Pokémon Mundo megamisterioso. ¡Adelante! ¿Os apuntáis al viaje?





1. GABITE

Zona: Mina Drillbur **Puntos de vida:** 165 HP **Tipo:** Dragón/Tierra
Debilidades: Hielo (x4), Dragón (x2), Hada (x2) **Inmunidades:** Eléctrico
Movimientos:

- **Bucle Arena:** inflige daño, quitando alrededor de 20 puntos de vida.
- **Furia Dragón:** siempre quita 30 puntos de vida.
- **Ataque Arena:** baja la precisión.
- **Excavar:** se esconde bajo tierra en el primer turno y ataca en el segundo. Quita unos 35 puntos de vida.

Al ser el primer jefe es el más sencillo, por lo que no debería suponer un gran problema. Casi con cualquiera de los Pokémon iniciales tendremos un ataque con el que quitarle bastante vida a Gabite, así que, a no ser que estéis jugando con Pikachu o algún Pokémon de Fuego, con tener cuidado de moveros para esquivar el Excavar, y llevar unas cuantas Bayas Aranja para curaros algo de vida en caso de apuro, habréis terminado con él en un abrir y cerrar de ojos.



2. BEEDRILL

Zona: Prado del Néctar
Puntos de vida: 125 HP
Tipo: Bicho/Veneno
Debilidades: Fuego (x2), Volador (x2), Roca (x2), Psíquico (x2)
Inmunidades: Ninguna
Movimientos:

- **Foco Energía:** aumenta la probabilidad de crítico.
- **Doble Filo:** quita unos 40 puntos de vida, pero causa daño al usuario.
- **Protección:** protege al usuario durante un turno.
- **Ataque Furia:** quita unos 15 puntos de vida, pero pega entre 2 y 5 veces.

Si empezasteis la aventura con algún Pokémon de tipo Fuego, este combate no será más que un paseo. Si no disponéis de un ataque rápido con el que zanjar este enfrentamiento, os recomendamos centraros primero en los Combee que acompañan a Beedrill, pues es muy probable que Beedrill se proteja y de esta forma no perderíamos el turno. A estas alturas de la historia deberíais disponer de algún objeto para dormir a los rivales. Si el combate se os complica, podéis utilizarlo para ganar ventaja.





3.

Zona: Arroyo Poliwrath
Puntos de vida: 80 HP **Tipo:** Agua/Lucha
Debilidades: Eléctrico (x2), Planta (x2), Volador (x2), Psíquico (x2)
Inmunidades: Ninguna
Movimientos:

- **Protección:** te protege un turno.
- **Danza Lluvia:** provoca lluvia, potenciando los ataques de tipo Agua y debilitando los de Fuego.
- **Corpulencia:** aumenta el Ataque y la Defensa del usuario.
- **Canon:** quita unos 15 puntos de vida, pero se potencia si otro Pokémon utiliza el mismo ataque durante el turno.

Terminad lo antes posible con los Poliwrath, para que no puedan usar varios Canon en un mismo turno. A no ser que llevemos dos Pokémon de Fuego, será un combate sencillo con movernos para esquivar el Excavar y llevar unas cuantas Bayas Aranja para curarnos.



6. JIRACHI

Zona: Sede del Grupo Investigador Pokémon
Puntos de vida: 225 HP
Tipo: Acero/Psíquico
Debilidades: Fantasma (x2), Siniestro (x2), Fuego (x2), Tierra (x2)
Inmunidades: Veneno
Movimientos:

- **Psíquico:** quita entre 40 y 60 puntos de vida, pero no tiene efectos secundarios.
- **Confusión:** quita entre 30 y 40 puntos de vida, y puede llegar a confundir.
- **Rapidez:** quita entre 25 y 35 puntos de vida.
- **Deseo:** cura a Jirachi unos turnos después de que lo use.

Aunque Jirachi tiene bastante vida y se puede ir curando poco a poco con Deseo, sus ataques no son nada del otro mundo, y se pueden aguantar sin problemas. Eso sí, llevad algún objeto para curaros de la confusión, que sí puede llegar a molestar mucho.



4.

Zona: Bosque Frondoso
Puntos de vida: 450 HP
Tipo: Dragón/Tierra
Debilidades: Hielo (x4), Dragón (x2), Roca (x2)
Inmunidades: Tierra
Movimientos:

- **Ascuas:** quita unos 50 puntos de vida y puede quemar.
- **Cola Dragón:** quita alrededor de 80 puntos de vida.
- **Colmillo Rayo:** quita unos 70 puntos de vida, y puede paralizar.

Salamence os saca muchísimos niveles, y puede acabar con cualquiera de vuestros Pokémon con un Cola Dragón o Colmillo Rayo. Si queréis vencerle, tendréis que ir bien preparados. Llevad muchas Semillas Revivir para ir resucitando a los caídos y colocaos en una buena posición. Los aliados ayudan mucho, por lo que es buena idea rodear a Salamence para que todos puedan pegarle.



7.

Zona: Volcán de la Isla Ígnea
Puntos de vida: 300 HP **Tipo:** Fuego
Debilidades: Agua (x2), Roca (x2), Tierra (x2)
Inmunidades: Ninguna
Movimientos:

- **Pantalla Humo:** reduce la precisión de quien recibe este ataque.
- **Ascuas:** quita entre 40 y 50 puntos de vida, y puede llegar a quemar.
- **Giro Fuego:** quita entre 25 y 30 puntos de vida residualmente durante varios turnos.

Magmortar irá acompañado de 4 Magmar. En este combate tenéis dos opciones: que vuestro inicial sea resistente al Fuego, con lo que el combate será coser y cantar, o que sea de tipo Planta y este jefe lo destruya. Lo mejor es dormir al principio a todos los rivales, para terminar rápido con los Magmar aislando a Magmortar y terminar después con él. .







5. GIRATINA

Zona: Osario Ancestral
Puntos de vida: 250 HP
Tipo: Fantasma/Dragón
Debilidades: Fantasma (x2), Dragón (x2), Siniestro (x2), Hielo (x2), Hada (x2)
Inmunidades: Normal, Lucha
Movimientos:

- **Velo Sagrado:** protege a Giratina y sus aliados de cualquier cambio de estado.
- **Más Psique:** copia los cambios de estadísticas de otro Pokémon.
- **Poder Oculto:** el tipo de este ataque varía. Quita unos 30 puntos de vida.
- **Protección:** protege al usuario durante un turno.

Terminad con los Litwick que acompañan a Giratina lo antes posible, para que éste no pueda copiar sus subidas de Defensa con Más Psique. Tened cuidado con Velo Sagrado: si queréis dormir a Giratina para ganar turnos, hacedlo pronto, o después os será imposible.



8. ENTEI

Zona: Volcán de la Isla Ígnea
Puntos de vida: 400 HP **Tipo:** Fuego
Debilidades: Agua (x2), Roca (x2), Tierra (x2)
Inmunidades: Ninguna
Movimientos:

- **Colmillo Ígneo:** quita entre 60 y 70 puntos de vida y puede llegar a quemar.
- **Malicioso:** reduce la Defensa Física del objetivo.
- **Ascuas:** quita unos 50 puntos de vida y puede llegar a quemar.

Al empezar no tendréis trayectoria como para pegar a Entei, y él tendrá que moverse si quiere atacaros, por lo que os recomendamos empezar utilizando algún ataque para subir estadísticas aprovechando ese turno libre. Llevad Soporesferas, Semillas Revivir y Bayas Aranja de sobra, porque serán imprescindibles para conseguir la victoria en este enfrentamiento.

Próximo número

Sale el **13** de mayo

Fire Emblem Fates

La obra cumbre de Intelligent Systems se acerca. Te lo contamos todo sobre las diferentes ediciones del juego de rol y estrategia más grande de la historia de Nintendo. ¿Has elegido ya tu bando?

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Star Fox Zero

Viajamos hasta el sistema Lylat para analizar el juego.



Kirby: Planet Robobot

Vuelve Kirby, y ahora con la ciencia y la tecnología de su parte: ¡llevará armadura cual Iron Man!



YO-KAI WATCH

Por fin, el análisis del juego y las primeras fichas de los Yo-kai

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

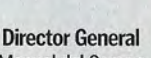
Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Clara Castaño, Javier Parrilla, Lázaro Fernández.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



¡Descárgate un traje exclusivo para mejorar a tu hada!

¡Consigue que tu hada sea más poderosa! En Hyrule Warriors Legends, puedes criar a tus propias hadas, alimentándolas y equipándolas para que desarrollen diferentes tipos de magia. Tu hada te acompañará en combate, usando sus poderes para protegerte o destruir a tus enemigos.
¡Con esta vestimenta exclusiva, arrasará en el campo de batalla usando magia tipo Temblor!

TU CÓDIGO

B0JFR5BM000KMFVR





NINTENDO 3DS



Camiseta Mágica: aumenta el daño causado por Magia de Hada tipo Temblor.

Falda Mágica: reduce la cantidad de magia necesaria para realizar Magia de Hada tipo Temblor.

Sigue estos sencillos pasos para descargar tu traje:

1. Asegúrate de que tu consola está conectada a Internet y tiene instalada la última actualización de sistema.
2. En el Menú de Selección de Modo, abre Contenido Adicional.
3. Selecciona Recibir Regalo.
4. Introduce el Código de Descarga.


12
www.pegi.info
HORAS, HORAS Y HORAS
DE COMBATES ÉPICOS... EN TU BOLSILLO
Nintendo
KT
HYRULE
WARRIORS
LEGENDS
"No se nos ocurre una mejor forma de adaptar el universo Zelda a otro género"
8,5 HOBBYCONSOLAS
"No sorprende pero sí que divierte. Y mucho" 8,5 Vandal
"Ingente cantidad de contenido y horas de juego"
8 MeriStation
"El formato portátil sienta especialmente bien a la propuesta"
8 3DJuegos
COMPATIBLE CON
amiibo
PRUEBA YA LA DEMO GRATIS
Escanea este código con la cámara de Nintendo 3DS. Requiere conexión a internet.
/LegendofZeldaES • @NintendoES • YouTube /NintendoES • @NintendoES
NINTENDO 2DS NINTENDO 3DS XL new NINTENDO 3DS